

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年10月9日
85
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
轉轉轉睇真啲
10月6日世嘉有料爆！
免費
附送二大附錄
1 全新動畫消閒娛樂刊物
P·Z
PLAYERS ZONE
2「BEAT」讀本
BEAT
讀本
遊戲誌推出首批移植遊戲
真人GAME·逆走移植選手權！
全球華人注意！
10月8日SCEI將有重大公布
仮面ライダー
4 895011 310851
© 石森プロ・東映
© BANDAI 1998 MADE IN JAPAN


遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
10月增刊號 VOL. 016
Virtual DoLLs
美少女遊戲最強紀錄
山寺良牙、ABO權威製作
《遊戲誌》10月增刊號
作全面捕捉
櫻大戰系列
同級生系列
心跳回憶系列
Sentimental Graffiti系列
新作不容錯過
時空少女
To Heart
快刀亂麻 雅
VirtuaCall S
超過500位遊戲美少女
個人資料一應俱全
《遊戲誌》製作
港幣 40元
古語云：苗條娊女，君子好逑。
家庭遊戲史上登場的500位美少女盡在一書
限量發行5000冊
每本港幣40元正
10月與《心跳回憶》中文PC版同時登場



ET_MAX[奧斯丁 أوستن] 扫描制作

第八十五號 目錄

遊戲索引(以遊戲性質及筆順排序)





迫近!! 撒旦幫!!

真人 GAME • 逆走移植選手權!!

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄1
PLAYER ZONE

附錄2
「BEAT」讀本

◆出版/CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址/香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓
電話/2380-2223 傳真/2866-2618
電子郵件/cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯/米奇
◆編輯部/JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者/喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部/FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾、天草四郎時貞
◆封面設計/佐治
◆美術部/子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹、JOAN
◆對日聯絡及市場發展/畑山哲哉
◆廣告部/吳學智 ATUS NG 電話:2511-8208
◆電腦分色/御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷/凸版印刷(香港)有限公司
地址:新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行/德強記書報社
地址:九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座
電話:2720-8888

STREET FAXER II Turbo

By: Agent X
協力：米奇、JJ、幪面超人
特別鳴謝：基斯

最新消息：BIO HAZARD終於在Dreamcast上登場！！

10月6日，在日本東京品川所舉行的「SEGA New Challenge Conference II」中，SEGA除了公布了Dreamcast的硬件等規格外(詳情可參閱Dreamcast專頁：轉轉轉睇真啲)，更宣佈CAPCOM將會為Dreamcast推出《BIO HAZARD》系列作品，名為《BIO HAZARD CODE：Veronica》。



故事主要是承接《BIO HAZARD 2》的結尾，而主角就是為了尋找哥哥CHRIS而來到RACCOON市的CLAIRE。當她和LEON成功消滅了TYRANT之後，便繼續尋找哥哥而孤身上路。三個月後，她於歐洲某地進行探索時，突然落入不知名的人士手上，最後更被囚禁在南方某孤島中，而惡夢亦由此展開……

*圖片屬PlayStation版畫面

至於遊戲畫面上，將會利用到Dreamcast的強大機能，包括：光源處理(光暗及人影)、Camera Work(背景移動)等等，以營造出一個有如電影般的視覺感受。此外，人物及怪獸的形象及動作均同樣利用了Motion Capture技術，加上Dreamcast的polygon表現機能，必定令圖像更有實感和自然。

製造商：CAPCOM　發售日：未定　價格：未定

想知道更多有關《BIO HAZARD CODE：Veronica》消息的話，便要繼續留意本刊日後的報導了。以下筆者將會為大家介紹其他一些最新Dreamcast遊戲的資料，大家記得不容錯過：

POWER STONE

製造商：CAPCOM　發售日：未定　價格：未定

《POWER STONE》是CAPCOM首隻使用NAOMI基板作平台的遊戲，因此遊戲將會有業務用及Dreamcast版本。至於遊戲形式方面，CAPCOM否認這作品是一隻「對戰格鬥」遊戲，而稱之為「總天然色立體冒險活劇」。簡單來說，遊戲和《EHRGEIZ》差不多，都是在一些有地形差異的場景下對行戰鬥。

至於故事，則是講述在19世紀時，人們為尋找傳說的寶石－Power Stone，於是挑起一場爭奪戰。



D之食卓2

製造商：WARP　發售日：99年4月以後　價格：5800日圓

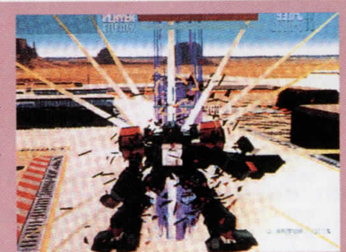
這是Dreamcast首隻公布的遊戲，不過看來"排頭位"亦並非一件好事。因為，遊戲似乎被後來《SONIC ADVENTURE》的風頭蓋過，加上製造商接二連三宣佈將發售日推遲，甚至現在仍未能定出正確的推出日子！希望它真的能夠利用這段時間，認真地將遊戲畫面改良，發揮一下Dreamcast真正的威力吧！



電腦戰機 VIRTUIAL ON ORATORIO TANGRAM

製造商：SEGA　發售日：1999年　價格：未定

一隻由業務用遊戲移植過來的作品，而所使用的基板則是MODEL 3。因此，到時大家將可以知道Dreamcast對移植MODEL 3遊戲的效果，究竟可以去到何等地步的了。遊戲將有12部戰機予玩者選擇，而玩法方面則和業務用版本差不多。



*圖片屬業務用版本畫面

Tokyo Game Show '98 秋(預告編)



話咁快，Tokyo Game Show '98秋將於10月9日正式開幕。如此盛況，本刊自然不會錯過，而JJ及米奇已經啟程出發，希望能夠為讀者們發掘最新的資訊！

現在，就讓筆者為大家介紹一些重要廠商將會展出的部份遊戲名單吧：

参展商	出展作品	種類	機種	發售日
SEGA	Sonic Adventure	ACT	DC	未定
	Blue Stinger	AVG	DC	12月3日
	D之食卓2	ACG	DC	99年春
	Sega Rally2	RAC	DC	11月27日
	Virtua Fighter 3tb	FIG	DC	11月27日
	July	AVG	DC	11月27日
KONAMI	幻想水滸傳 II	RPG	PS	12月
	Silent Hill	AVG	PS	99年春
	Dance! Dance! Dance!	ACT	PS	12月3日
	想見妳…your smiles in my heart	SLG	PS	99年春
	心跳回憶劇場系列 Vol.3	ETC	PS	99年春
	聖少女艦隊	AVG	PS	未定
	惡魔城 Doracula 默示錄	ACT	N64	未定
KOEI	維新之嵐 · 幕末志士傳	SLG	PS	12月17日
	WIN BACK	ACT	N64	12月
SCEI	古惑狼 3	ACT	PS	12月
	Poporogue	RPG	PS	98年冬
NEC INTERCHANNEL	FRIENDS~ 青春的光輝 ~	SLG	SS	98年秋
	Monster Breed	SLG	DC	未定
	Mercurius Pretty	SLG	DC	未定
SNK	King of Fighters R-1	FIG	NGP	10月28日
BANDAI	機動戰士高達　馬沙之反擊	ACT	PS	98年冬
	Neon Genesis Evanglion	ACT	N64	未定
ENIX	Eurasian Express 殺人事件	AVG	PS	11月26日
	勇者鬥惡龍 VII	RPG	PS	未定
	Tomb Raider III	ACT	PS	未定
TAITO	電車 GO 2	SLG	PS	12月
	Space Invader 2000	STG	PS	未定
TAKARA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	SLG	PS	12月
	勇者王	AVG	PS	99年1月
ASCII	Wizardry~Dimguil~	RPG	PS	98年冬
	火星物語	RPG	PS	10月22日
	J League Tactics Soccer	SLG	N64	99年1月
NAMCO	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	RAC	PS	12月
	STAR IXIOM	STG	PS	98年
	Libero Grande	SOC	PS	11月26日
	Tales of Phantasia	RPG	PS	12月
CAPCOM	街頭霸王 ZERO 3	FIG	PS	未定
	Vampire Savior EX Edition	FIG	PS	未定
	Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter	FIG	SS	未定
SQUARE	Final FantasyVII	RPG	PS	98年冬
	Ehrgeiz	ACT	PS	12月
	Another Mind	AVG	PS	今秋

《煞爾達傳說 64 時之洋壎》發售日延期

正當世嘉將Dreamcast發售日推遲了一個星期之後，任天堂亦決定把N64勁作—《煞爾達傳說64時之洋壎》的發售日更改！

《煞爾達傳說64時之洋壎》原先預定將於今年11月14日推出，但是最新公布則會將日期押後7天，即11月21日發售。不過，筆者認為此舉不過是一個純商業上的決定，並非遊戲製造方面出現問題。至於目的，當然是想與Dreamcast推出日保持著7天的距離(Dreamcast於11月27日推出)，希望藉此打擊Dreamcast的氣勢。



首個識"搶軚"的PlayStation手掣

Namco繼「Negcon」手掣後，再次為PlayStation重新設計一款賽車專用的手掣，名為「Jogcon」。這款手掣的最大特色，就是手掣中央那個會在轉彎時出現"搶軚"現象的轉盤。轉盤將由馬達控制，而玩者亦可自行調教"搶軚"的力度。預計「Jogcon」將會於12月在日本發售，而首隻對應的遊戲則是《R4 -RIDGE RACER TYPE 4-》。



NEO GEO POCKET 最新消息

SNK最新的手提遊戲機—「NEO GEO POCKET」其發售日將會由原來的10月22日，改為10月28日。這部可以與Dreamcast對應的手提遊戲機，其售價亦由6800日圓，提升到7800日圓。當日，除了會推出「NEO GEO POCKET」之外，更會多隻遊戲於同日出售，例如：《King Of Fighters R-1》、《Neo Geo Cup '98》等等。不過，最令人興奮的是，機身的顏色將會有7種選擇之多，有興趣的朋友，還是快快儲蓄儲蓄吧！



ASCII 將會推出 Super Light Boy



曾經推出過「Light Boy」的ASCII，已決定為「Game Boy Pocket」及「Game Boy Color」推出一款名「Super Light Boy」的產品。「Super Light Boy」和「Light Boy」一樣，可以令玩者於陰暗的情況下繼續遊戲。預計「Super Light Boy」將會於今年11月推出市場發售。

■快將推出的Game Boy Color。

ENIX 向遊戲售賣店提出控訴

一直以來，日本遊戲廠商均努力爭取政府的承認，希望能將遊戲軟件納入電影的範疇之中，從而禁止市場出售二手遊戲軟件。至於今次ENIX向遊戲售價店提出控訴，主要希望能夠在法庭上立下先例，從而變相地將二手遊戲軟件市場關閉掉。不過，若果ENIX真的獲得勝數的話，那麼受益人又豈可只有一間遊戲廠商呢？

© CAPCOM CO., LTD. 1996, 1997, 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
© 1998 WARP
©SEGA ENTERPRAISES.LTD. 1998/CHARACTER DESIGN：HAJIME KATOKI



主理：四眼米奇
協力：畑山哲哉

Dreamcast專頁

轉轉轉睇真啲

售價29800日圓！
網上遊戲詳情公布
《BIOHAZARD》登陸Dreamcast！

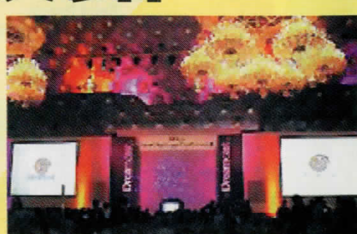
鈴木裕為Dreamcast造RPG！
遊戲發售日正式公開！

CAPCOM、NAMCO加入！

Dreamcast全貌大披露！！

在剛過去的星期二，世嘉在新高輪王子酒店正式向遊戲業界和新聞界公布Dreamcast發售的詳情。這次名為「NEW CHALLENGE CONFERENCE II」的發表會連同9月18日為日本遊戲雜誌舉行的示範會，將大部分大家一直推測的謎題一一解開。現在，就讓我們來了解一下Dreamcast的全貌吧！





迷人的29800

這次Dreamcast發布會首先最引人注目的地方當然是Dreamcast的售價。一如市場早前的預料，Dreamcast的售價為29800日圓，以6算計算的話約為港幣1788元。據入交社長說這是得到日立和NEC合作而訂出的售價，他們認為這個售價即使中小學生也可以買得起。對於有這樣強勁機能的Dreamcast來說當然不算貴，而且跟SATURN剛推出時的售價來說更大幅下調。問題是在這樣經濟低迷的時候，有多少人肯花錢去買新機。

這次發布會中還向各界發表Dreamcast的正式硬件概要表，當中包括Dreamcast發售時附有的設備、軟件和一系列在6月發表時沒有說明清楚的主機性能。

Dreamcast硬件概要表

發售日：	1998年11月27日
希望小賣價：	29800日圓（不含稅）
套裝內容：	Dreamcast主機
	Dreamcast控制×1
	電源線
	電話線（5米）
	立體聲AV線
	使用說明書及安全指引
	Dreamcast Passport（通信軟件）



其中對記憶體方面的說明，概要表中就明確指出Dreamcast除了16MB主記憶體外，還有8MB材質記憶體和2MB音響記憶體，儲存媒體採用容量近1GB的GD-ROM，而GD-ROM驅動哭的速度為12倍速。而遊戲的售價方面，就會維持在5800日圓的水平，跟現在差不多。

新媒體——GD-ROM



正如入交社長在6月時所說，Dreamcast所採用的儲存媒體果然是一種全新規格的光碟，這種光碟名為GD-ROM，所謂GD就即是GIGA BYTE DISC的意思，換句話說，這種GD-ROM可以儲存近1GB資料，幾乎是現在的1倍。據說，這規格是由和世嘉合作多年的YAMAHA提供的，YAMAHA曾經以這制式向DVD挑戰爭取成為次世代光碟標準制式，可惜最後落敗了。

GD-ROM與CD-ROM最大的不同之處，是GD-ROM為一種CAV形式的光碟，而CD-ROM是一種CLV形式的光碟。熟悉雷射影碟的讀者一定聽過CAV與CLV這兩個名堂。大家都知道光碟的外圍圓周比內圍圓周長，以CLV形式製作的光碟，資料鏡錄在光碟上的密度外圍跟內圍相同，換句話說，當讀取外圍資料時，為了讓雷射頭讀到資料，就要減慢光碟轉動速度，這樣一來，資料讀取的速度就受到阻延。

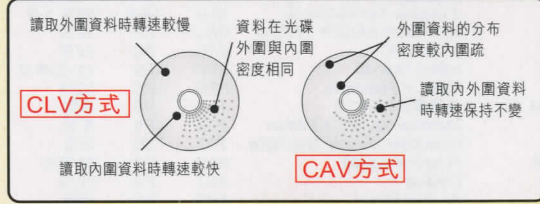
CAV形式的光碟剛好相反，資料在光碟上分布的密度外圍較內圍疏，這樣一來，讀取資料的時候就不用改變光碟的轉動速度，只要移動雷射頭便可以。使用了這樣獨特的規格，相信對翻版商人來說會感到到很頭痛，因為現時仍未有可以直接讀取GD-ROM的機器推出，相反DVD就有。相信Dreamcast會有一段很長的時間不受翻版遊戲影響。

很多人都會認為Dreamcast不採用DVD是不明智的決定，對於這方面據世嘉負責Dreamcast硬件開發的負責人佐藤常務表示，由於成本和開發環境支援設備不足的關係，所以世嘉決定不採用DVD。

上期「STREET FAXER」也曾報道，世嘉準備利用Dreamcast底板推出通信卡拉OK機「DreamSong」也備有DVD，表明Dreamcast隨時可以使用DVD，只是成本有問題，只有在可以售得貴一點的卡拉OK機才用上DVD。對於這種成本控制的問題，母公司有生產DVD-ROM的SCEI會否比較有利呢？

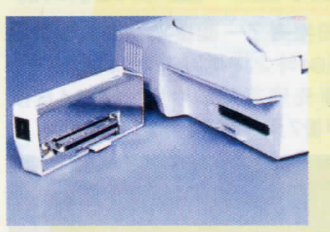
雖然Dreamcast採用GD-ROM作媒體，但據資料顯示Dreamcast仍可以讀取一般音樂CD的資料，但在日本不太受歡迎的VCD看來就沒有直接支援，未知日後會否推出解碼配件來支援呢？





香港MODEM沒用處？

Dreamcast另一皇牌就是通信，世嘉的大川功會長在發表會上就一再強調通信的重要。在示範會上，大家終於見到Dreamcast MODEM的真貌——原來Dreamcast MODEM是可以拆除的，這樣方便以後可以隨着時代演進而推出升級產品配合。



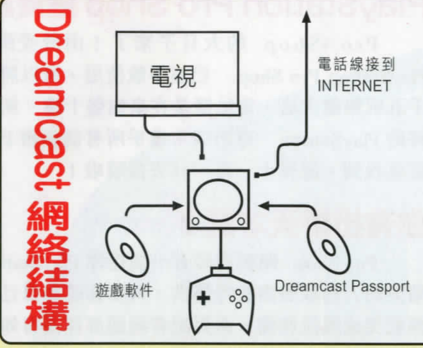
■Dreamcast的MODEM是插在主機的右邊，右邊還可以見到Dreamcast的散熱扇，相信這是第一部要加裝散熱扇的家用遊戲機，難怪它可以造得那樣巧了。

對於香港玩家來說，最關心的當然是香港能否透過INTERNET跟日本的高手通信對戰。從手上所得的資料看來，米奇對此不太樂觀。據知世嘉與美國一間動作網上遊戲供應商IVS合作，用家只要購買可作通信對戰的遊戲，就可以登入IVS的DWANGO伺服器，即時進行通信對戰。而第一隻對應通信對戰的就是《SEGA RALLY 2》

除此之外，Dreamcast主機隨盒附送了一套名為「Dreamcast Passport」的通信軟件，它附有一個登錄ID，利用軟件的簡單上網機能，輸入ID，用家就擁有自己的EMAIL和

可以瀏覽網頁。據入交社長說，將來Dreamcast Passport還有可能升級為可跟Internet Explorer互換的版本。其他功能方面，當然少不了一面玩遊戲一面跟對手談話的CHAT功能了，為此，Dreamcast的專用鍵盤也會同日推出。

收費方面，世嘉的官方公布首數小時是免費的，以後就可以使用信用卡付款的，沒有信用卡的用家就可以購買一張「預繳卡」來付款，費用多少現時還未定好。不過，相信香港不會買到預繳卡，而且為了讓用家輕易上網，相信所有Dreamcast上網軟件都會直接打出電話，不會讓你輸入電話號碼，這樣一來在海外就不可能撥到正確的電話號碼(撥到也好，使用長途電話來玩也太昂貴吧？)



不過據入交社長在發表會上表示，他們現在正跟一些網絡供應商商討，只要網絡供應商跟世嘉達成協議，那個供應商的用家就可以以現在的供應商登入Dreamcast的網頁，付款也可以現在的供應商進行而不用購買預繳卡。不知香港的網絡供應商有沒有興趣跟世嘉談談呢？

其實除了以上的發表外，據知世嘉已正式跟Microsoft的全資附屬公司「WebTV」合作，由明年春季開始，Dreamcast主機會與WebTV的上網軟件一同發售，填妥表格就可以使用WebTV，到時不單可為在日本發展得不太順利的WebTV拉到一班顧客，也可以為Dreamcast的用家提供更多供應商的選擇。

本來世嘉還準備了一個「擲手巾郵件CAMPAIGN」的抽獎大送禮品，不過看來這與香港人無緣了。

Dreamcast 網絡對應軟件／網頁

Dreamcast Passport（隨主機附送）

◆通信軟件，可收發電郵。
◆可下載《哥斯拉》升級遊戲
◆正考慮1998年內免服務費

SEGA RALLY 2（11月27日發售／5800日圓）

◆上網很可即時多人對賽
◆不收服務費

Dricas 網頁（11月27日開始）

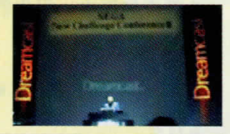
◆Dreamcast官方網頁
◆每日有連載不同的漫畫
◆網上服務包括「Mail Chum!」網上筆友、「Dream Map」顯示附近Dreamcast用家地圖、「Daily DC News」網上新聞等。

Dream Flyer（發售日、價格未定）

◆以大量動畫、圖像來操作的電郵軟件

坂本龍一製作起動音樂

在發表會的進行中，入交社長為現場觀眾介紹一段Dreamcast標誌轉轉轉的畫面，伴隨着一段音響，入交說那就是Dreamcast的起動畫面，而最重要的是原來那段短短的音樂是由坂本龍一所作的！為短短的開機音樂請來那麼有名的音樂家作曲，大家認為是否物有所值呢？



52間加盟軟件商全表

在今次發表會中，世嘉派發了一份加盟廠商的名單，據世嘉表示現時已有321間公司加入Dreamcast陣形，而CAPCOM亦在發布會當天正式公布加入Dreamcast。除此之外，連一向支持PlayStation的NAMCO也加入了Dreamcast，不過，相信此舉只是為了爭取與SCEI討價還價的本錢，NAMCO以往也加入了SATURN，可是三年來一直沒有出過遊戲。相信這次Dreamcast也不會例外，只是擺擺姿勢而已。

ASCII	CRIMAX	大黑電機	VIDEO SYSTEM
ALTUS	CRIMAX GRAPHICS	TAITO	HUMAN
ESP	元氣	TAKARA	PINK
IMAGINEER	KOEI	CHUNSOFT	FORTY FIVE
WINKY SOFT	KONAMI	DATA EAST	BOTTOM UP
XING	COMPILE	日本物產	MASAIYA
SNK	CSK總合研究所	HUDSON	MEDIA LINK
NEC INTERCHANNAL	SIEG	PANASONIC	MEDIAWORKS
NEC HOME ELECTRONIC	C LAB	WONDERTAINMENT	UBI SOFT
加賀TECH／NAXET	JAPAN CORPORATION	PULSE INTERACTIVE	RIVERHILL SOFT
角川書店	端英SYSTEM	PANTHER SOFT	WARP
CAPCOM	STARLIGHT MARY	BANDAI	童
CULTURE BRAIN	STING	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	
QUEST	GENERAL ENTERTAINMENT		

軟件日期初定！

發表會上，世嘉正式公布了一系列Dreamcast遊戲的發售日期。而CAPCOM在宣布加入之餘，還宣布了兩隻Dreamcast遊戲，一隻是在AM SHOW已公布的NAOMI移植作《POWER STONE》，另一隻就相當矚目，因為是《BIOHAZARD》的外傳故事《BIOHAZARD CODE: Veronica》，詳情大家請留意今期「STREET FAXER」的報道。

Dreamcast 軟件 LINE-UP

日期	軟件	日期	軟件
27/11/98	哥斯拉 Generation	4/99以後	拳皇（暫名）
	SEGA RALLY 2		Mercurius Pretty
	VIRTUA FIGHTER 3tb		Monster Bleed
	PENPEN DRIlCELON		BIOHAZARD CASE: Veronica
	July		Power Stone
3/12/98	Blue Stinger		飛龍之拳列傳（暫名）
10/12/98	Geist Force		Crack 2
17/12/98	Sonic Adventure		虹色天使
23/12/98	INCOMING～人類最終決戰		秋葉原電腦組 Pies!
	神機世界 Evolution		Gaintgram～全日本摔角2 in 日本武道館
	Seventh Cross		電腦戰機VIRTUAL ON Oratorio Tangram
	摩納哥格蘭披治模擬賽車		Project Berkley（暫名）
14/1/99	戰國 TURB		創造職業球會（暫名）
1/99	CLIMAX LANDERS		創造職業棒球會（暫名）
2/99	AERO DANCING		Elemental Gimmick Gear E.G.G.
	DIGITAL 競馬新聞（暫名）		機動戰士高達（暫名）
	Get Bass		春風戰隊2（暫名）
	往北去。White Illumination		Entertainment GOLF（暫名）
3/99	Cool Boarders		大相撲（暫名）
	麻雀（暫名）		D之食桌2
	PUYO PUYO～N		紫炎龍2（暫名）
	GREAT BUGGY		Dynamite Robot
	合家歡哥爾夫球		

鈴木裕 RPG 成 Dreamcast 大作

一直有傳聞說鈴木裕正在製作《VIRTUA FIGHTER》的RPG，在今次的發表會中，鈴木裕就親自出來澄清，他表示現在這個以「Berkley」為代號的計劃跟《VIRTUA FIGHTER》一點關係也沒有，這遊戲的最大的賣點是人物眾多，他表示現在已製作了300個以上角色，而預計這遊戲將有約500個角色，這是遊戲史上史無前例的大規模。

鈴木裕預計會在今年12月下旬召開製作發表會，無疑這會是Dreamcast的重頭之作，不過鈴木裕造RPG嘛……我們儘管拭目以待吧。

大量周邊配件現身

Dreamcast不單盒內分量十足，即使是周邊配件也多得很。從發表會所得的資料所知，除了早已公布的軟盤和格鬥用搖桿外，同日還會推出網上通信用的鍵盤、震動PACK、釣魚控制器，還有一個用來接駁電腦熒幕的VGA BOX。

一直以來，遊戲畫面質素受制於電視的解象度。看見這件部件，就令人想到將來世嘉會否推出VGA熒幕專用的Dreamcast遊戲，以提高畫面質素呢？

大富翁裏有 Dreamcast？

如果你也有玩台灣電腦遊戲的話，相信你也可能會買了最近推出的《大富翁4》了。你知道嗎？原來在遊戲中Dreamcast也有出場哩！在日本這個版圖裏，你不單可以找到世嘉公司，還發現它屋頂有部很大的Dreamcast。



其實這也不出奇，因為製作《大富翁4》的大宇過去曾參與開發中文SATURN遊戲的工作，與世嘉頗有關係，現在正在研究Dreamcast遊戲一點也不出奇。



愉快的中秋佳節？



專頁

各位PlayStation fans,

好開心啊！又放假啦！而且係國慶同中秋連埋，共有六日假期，小弟也將放下疲備的身心，放假去也！假期前最後一項工作，就是SNK在時代廣場的「秀」，有好多朋友爭住玩 PlayStation 的 SNK 遊戲！

中秋又到，公司又收到不少的生果藍和月餅，「魔劍美神小婷婷」第一時間搶咗一隻昂貴無比的V.S.O.P.！不過成間公司啲人好唔甘心(包括啲靚女)，個個都「謀」住支靚酒，晚飯時又威脅婷婷要開佢隻酒，搞到婷婷要攬住個背包，打死唔放。最後，婷婷還是得償所願，將隻靚酒帶返屋企。而小弟就分到好多水晶梨和月餅，雖然自己唔食月餅，孝順家人都應該嘅。各位fans，有冇食月餅食滯啊？食滯咗，記得玩返鋪最新的捽碟遊戲《Beat Mania》，扭身扭勢，幫助消化，又Fit 又大隻，唔會變肥仔！

《節拍狂熱》捽碟手掣「Beat Mania controller」來香港啦！

在日本街機人氣高的捽碟機，出了PlayStation 版本的特別手掣後，十分轟動，因為日本國內已經供不應求，生產線已爆滿，原定不會在港台推出該手掣，令捽碟一族十分失望，心想只有繼續幫襯昂貴的街機了。

但最新消息，SCEI亞洲企劃部的同事經過千辛萬苦，終於為香港機迷爭取到了很少數量的捽碟手掣，仲以超值的行貨價$298發售。如果各位fans 不要重覆《Metal Gear Solid》特別版的惡夢，今次應該做番個醒目的消費者啦！(即是去七間有貨源和價格保證的店鋪，包括：頑皮小子、Pro Shop 及 The Game Shop 購買)



《XI》的秘密！！

你記得皇室堡《XI》比賽中表現出色的可愛小妹妹張嘉瑤嗎？她要爆啲心中的秘密比你知！

張嘉瑤的打機日記

我覺得《XI》這個遊戲很好玩，因為把一粒骰仔扭來扭去，十分有趣。例如：Trial Mode 的Time Limited 只有三分鐘，但我玩得的最高紀錄是4175 分，相差35 分就和冠軍4210 分打和了。我以為自己很厲害，不過，我聽見有人在三分鐘內能玩一萬多分呢！在三分鐘內能夠一下子取得3000 多分就會出一張少女相。

但如果你打 Time Endless ，你首先用自己的 Memory Card 打熟，直至已經去到了一二名的時候，然後再另一張Memory Card ，只要一超過40000 多分以上，你就會得到四張相，第一張是有一隻小惡魔，第二張是浪花，第三四張分別是一男一女。

我見過很多人都喜歡消6點，因為一消就可得36分，而2點就只是消得4分，但6點要6粒一起才能消去，但2點不同，只要不斷地Chain 也可得高分，我也試過Chain 到38次呢！分數也不低，大家不妨試一試啦！

而在Battle Mode 中，用石頭就最好玩。當對手掉了下來，一壓就可以壓死它，並不需要拿到足夠的骰子便勝了。我想wood「木骰子」為何不在Battle Mode 中出現，因為就算掉在地上，也能把握時間翻動。

《XI》這個遊戲，你玩得愈久，就愈會發現它的趣味。

PlayStation Pro Shop 搬竇啦！

Pro Shop 的大日子來了！由於受到全港機迷的熱切愛戴，PlayStation Pro Shop 已經不敷使用，所以將擴充營業，三百餘呎搬到千五呎無敵大店，地址還是在皇室堡十樓。新店可能是全港最大的，最齊的 PlayStation 專門店，幾乎所有的新舊 PlayStation 遊戲都可以在這裏找到。記得十一月一日去捧場啦！

你有扮嘢天才嗎？

Pro Shop 開新店時有一個迷你 PlayStation 遊戲人物扮演大賽，精美的人物服裝由我哋提供，只要你認為自己人見人愛，車見車載，年輕貌美或風流倜儻，面對記者鏡頭都揮灑自如，不介意成名者均可。請將玉照及個人資料（如身高／體重等）寄來本信箱，資料絕對保密。成功者將在十一月一日扮演 PlayStation 遊戲人物，及得到薄酬和禮品。

SCEH信箱回覆

Akio Hong,

你好！本人看了PlayStation 信箱後有感而發。雖然我買了PlayStation 不足一年，但我已買了很多PlayStation 的正版遊戲，偶而也得到贈品，海報或Demo Disc ，而我從來也沒買過翻版碟。此外，我非常不贊同某些週刊上的「金手指」，這除了會令PlayStation 主機壽命變短之外，也會令Game 失去意義。因為不用腦就可以得到要想的東西，然後可以過關了，試問這樣打機有何意義？

以下是我對SCEH的一些建議：

1.凡是因「改機」而壞了的，除了要繳付拆除那「零件」的費用及維修費外，還要加多一些附加費用以示警戒！
2.可以在PlayStation 特許經銷商發問卷徵求各方意見，並可參加抽獎。
3.亦可隨Game 附送抽獎券，獎品是那Game 的精品及小禮物。因為Game 精品來貨少，先買先得，似不公平。抽獎的禮品可以在問卷內調查一下。
4.小禮品亦可以在買Game 時得到，例如：人物匙扣、post card 、小毛巾、手帕、錶、表、信封、信紙、memo 紙、夾子、公仔紙、貼紙、紙扇、摺扇和掛畫等等

p.s. 香港也有不少女機迷(本人就是)，精品及小禮物方面要留意點啊！

5.若能多送Demo CD 的話會比較好。像每季的Demo CD 可以改為每月或每兩月出一次的話會更好。此外《XI》及《FF8》亦是一個非常好的例子了。

我知道SCEH 為我們香港的PlayStation 機迷做了不少事了，希望你們更加努力。祝你們

工作事事順利

貓女上

貓女：

多謝你支持正版。你的建議很有見地，回覆如下：

1.現在一經改機，已經自動失去了保養權，SONY不會為任何改機做維修工作(即使有保養咭，或付錢也不修理)。所以改機得不償失！
2.我們已在遊戲中加送了問卷，而且問卷回答率也十分高，問卷的結果對我們十分有價值。
3.你的建議早已在我們的計劃之中，很快就會實現了，但細節現在不便公佈。
4.小禮物？謝謝你提供的idea ，下次做禮物時會加上考慮。女機迷是我們很想開拓的市場，雖然目前本港的女機迷不太多。
5.好消息：這個冬季不太寂寞，因為我們又會提供好玩的 Demo Disc 給各位fans 啦!

希望貓女以後多D來信(仲係打字添！)，因為我哋好想見到啲女機迷的意見！

Akio 覆

《METAL GEAR SOLID》
限定版我獎名單
劉慧玲



《XI》咕叱得獎名單
羅凱鋒



註：本刊將個別通知各得獎者領取辦法

SCEH信箱回覆

Akio Hong 先生：

你好！本人用了 PlayStation 四年了，有些愚見供參考。

雖然現在行貨 Game 比最初的水貨便宜，但要知道香港經濟低迷，市道不景，為何Game 不加入減價行列呢？對於我們擁護正版的莘莘學子，要在一個月買一、兩隻Game ，要不吃十天早餐和五天午餐才可以支持。加上硬件已經減價了，但軟件仍然「企硬」，難道你想逼我們使用質數差劣的翻版嗎？

另外， PlayStation the best 系列，我是極支持的，但每個月只出了幾隻。有些佳作，例如：《GT賽車》，《Final Fantasy 》系列，《電車 Go！》等，我尋找多間 PlayStation Pro Shop 也找不到，但等了很久都不出 The Best 版，難道這不是好 Game ？

祝Akio Hong 及SCEH全(?仝!)人工作愉快

查水上

查水君：:

我很明白你的問題(買 game ？還是吃飯？的確是人生交叉點！)，但要 Game 減價要考慮很多因素，因為 PlayStation Game 的市場是國際市場的，如果香港的訂價低於其它國家，就會出現不公平的水貨現像，平行出口，擾亂其它市場，這是我們不想見到的。

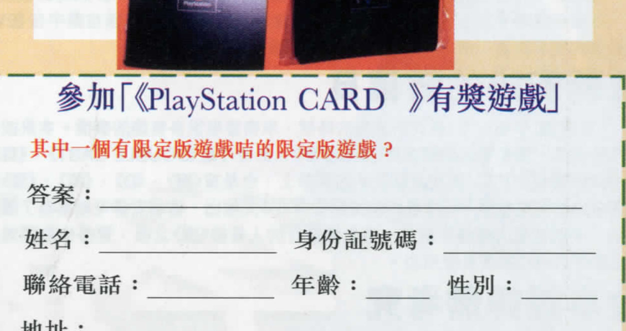
而你提及的 Game ，在皇室堡十樓的 Pro Shop(只此一間，並無分店)有售，例如《GT》、《Final Fantasy IV 及 V》以及《電車 Go！》。請前往購買，由於這些 Game 是長青，經常斷貨，所以可以你上次去時可能斷貨了。

Akio 覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong (SCEH) 。

送 PlayStation CARD 套

相信買過行貨遊戲限定版的讀者都會為怎樣去處置限定版的遊戲而煩惱，現在SECH今次會送五個PlayStation CARD 套給各位fans ，你們是不是很想知道呢？只要答中以下問題連同已填寫的參加表格，寄信來香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓或FAX 來2866-2618 ，請註明「PlayStation CARD 套有獎遊戲」便可。



參加「《PlayStation CARD 》有獎遊戲」

其中一個有限定版遊戲咭的限定版遊戲？

答案：______________________

姓名：__________ 身份証號碼：__________

聯絡電話：__________ 年齡：_____ 性別：_____

地址：______________________

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
SCPS 遊戲					
10 月					
1 日	BEAT MANIA	節拍狂熱	KONAMI	328 元	ETC
	Guardian Recall	Guardian Recall 守護獸召喚	XING	385 元	RPG
8 日	Romance of the Three Kingdom VI	三國誌 VI	KOEI	555 元	SLG
22 日	POP'N'POP	笑笑小肥波	TAITO	272 元	PUZ
29 日	THE LEGAIA	莉嘉傳說	SCE	328 元	RPG
	GREAT HITS	熱賣流行榜	ENIX	328 元	ETC
11 月					
12 日	LIBERO GRANDE	足球萬歲	NAMCO	328 元	SPT
19 日	SMASH COURT 2	街頭網球	NAMCO	328 元	SPT
26 日	POPOROGUE	王子復仇記	SCE	328 元	RPG
SLPS 遊戲					
11 月					
5 日	Darkstalkers 3	黑暗狙擊手 3	CAPCOM	328 元	FIG
	Dokapon！ Ikari no Tekkrn	怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	328 元	TAB
19 日	R • TYPE Δ	R 戰記	IREM	328 元	STG
26 日	Kitty the Kool	跳跳吉蒂貓	IMAGINEER	272 元	ACT
	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX'98	擂台爭霸	XING	328 元	FIG
	Cool Boarder 3	雪地滑板族 3	SCEI	328 元	SPT
	1 on 1	一對一入樽	ACT MATHILDA	328 元	ACT
	Exodus Guilty	天罪	IMADIO	385 元	AVG
	Exodus Guilty Special Edition	天罪（限定版）	IMADIO	442 元	AVG
周邊設備					
11 月					
5 日	Coopit Big Shock	震動軟盤	OPTEC	468 元	
未定	無線遙控手掣			258 元	

©1987 1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.



筆者：米奇

新·歷險遊戲時代？



一向以擅於捕捉非機迷心理的SCEI推出了一個名為「やるドラ」的歷險遊戲系列，這個系列以出色的動畫吸引不少動畫迷的注意，而在差不多同一時期，KONAMI也推出一隻以動畫為主的遊戲《任性桃天使》，這「熱潮」令人看起來就像歷險遊戲進化到一個新境界，到底段時間一連串推出多個「具動畫感覺」的歷險遊戲跟以往的歷險遊戲有何分別呢？這些遊戲之間有沒有甚麼共通處和不同處呢？這種「熱潮」又能否維持下去？

包裝得很美麗的傳統——「やるドラ」

如果一向有玩歷險遊戲的讀者相信都會明白，「やるドラ」可以說跟傳統的歷險遊戲玩法沒有多少分別，同樣是在故事進行中向玩者提出問題，根據玩者的回答來改變故事的發展。而遊戲中最特別之處就是大量地使用動畫。然而，這遊戲系列卻吸引了不少以往不玩動畫遊戲的人的注意。

負責整輯「やるドラ」動畫監製工作的北久保弘之是有名的動畫製作人，而四輯故事所請來的人物設計、作畫監督都是有一定知名度的動畫家。這些陣容足以吸引動畫迷的注意。但是對非動畫迷來說，這些名字可說毫無意義，不過就保證了遊戲中的動畫和原畫質素達到任何人皆可接受的水平。

在宣傳說上，SCE除了在傳統的遊戲機雜誌和近年來滲入了很多遊戲元素的動畫雜誌上做宣傳外，也在女性雜誌上賣廣告。SCEI為這四個遊戲以「やるドラ」為名串連起來，意思是「由玩者自導自演的劇集」，目的也是為了吸引喜歡看電視劇的女性觀眾。在《DOUBLE CAST》的電視廣告中，主演的就是給人那樣感覺的三個女孩子，她們以很簡潔的手便向觀眾介紹了遊戲的玩法。

其實，引用大量動畫和分支的自導自演遊戲早已存在，SATURN兩輯《新世紀EVANGELION》遊戲便是這樣的遊戲，不過在宣傳手法上，世嘉就集中向動畫迷來推銷，所用的手法也集中在《EVA》這齣大受歡迎的動畫上。加上播片和動畫的質素較差，所以沒法擴展玩家層面也是可以理解的。





■《DOUBLE CAST》電視廣告

重新安排的發售日

在發掘「やるドラ」系列的資料的時候，米奇發現很多有趣的事情。本來按照製作的安排，首先完成的應該是《擁抱季節》，然後才是《DOUBLE CAST》、《森巴結他》和《雪割之花》，而在故事發生的季節上，也是按《擁》、《D》、《森》、《雪》的次序分別為春夏秋冬。可是最後SCE卻安排《D》先推出，這個安排可能是為了遷就季節，不過更令人覺得可信的，是負責發行的人看過《擁》之後，覺得作為頭炮之作《擁》不及《D》那麼具吸引力。

故事舖排需考究

比較《DOUBLE CAST》和《擁抱季節》兩個遊戲，在故事舖排上的確是《D》明顯較勝一籌。首句從分支來看，《D》擁有故事截然不同的分支，甚至可以說，透過分支問答，你可以玩到截然不同的多個故事，而不會出現太多重覆的劇情，看過今期「遊戲研究坊」的讀者一定會發現這點。對於多分支多劇本的遊戲來說，米奇覺得這一點非常重要，如果玩上三、四次所看到的盡是相同的片段，而只是在關鍵時刻換上幾個鏡頭的話，相信很多人很快便會放棄再玩下去。尤其是抱着姑且一試的心態去玩的非機迷，他們肯定不肯花時間在不停重覆的情節上。這一點《擁抱季節》明顯遜色，那些所謂BAD END更是蠢得可憐，明知是送死也要人去做來取得100%可說是近乎無理。

商品利益各有不同看法

一向以來，推出動畫遊戲除了遊戲本身可以賺錢之外，動畫人物所帶來的商品收益也是不容忽視的收入。不過對「やるドラ」系列來說，SCEI看來完全不要求這方面的收益，不過取而代之，他們卻一反歷險遊戲的一貫傳統，差不多在同日推出包含了所有GOOD END記錄的攻略本。以往，即使是同日推出攻略本也好，也不會連爆機SAVE也送給玩者，因為遊戲開發者總希望玩者親身體會一下遊戲好玩之處。這次「やるドラ」系列推出這樣的攻略本，除了SCEI掌握了這樣的技術外，也意味着遊戲製作人重視玩者了解整個故事，多過親自去體會，這是肯定是針對沒有耐性的非機迷的計劃。



與「やるドラ」相比，《任性桃天使》肯定是重視商品生意的，KONAMI近年來很花心機在這方面，奇怪的是《桃天使》的商品並沒有及時推出市面，最能跟隨的是廣播劇CD。不過《桃天使》肯定是會推出續編的故事，甚至推出電視動畫和OVA也不足為奇。KONAMI這樣的安排，是否只視這次的遊戲為試金石，希望以遊戲的成績來吸引贊助商推出電視版？相信到《桃天使》推出續篇時，真正的商品攻勢才會正式開始。

把PlayStation當作影碟機

《擁抱季節》推出後剛好一個月，SCEI沒有承接另一輯「やるドラ」故事，KONAMI方面卻「剛巧」推出同樣以大量動畫作招徠的《任性桃天使》，這令人懷疑這是不是另一次刻意的安排。

雖然表面上《桃天使》與「やるドラ」系列同樣是動畫遊戲，不過骨子裏卻是完全不同的東西，《任性桃天使》徹頭徹尾把PlayStation當作影碟機來使用，除了最初一個分支完全改變故事發展外，其他的分支大致上只是讓玩者看到不同的片段而已，既定的結局早已安排，沒有所謂GOOD END或BAD END。稍為要玩者花心思的，只是要玩者在問答中決定追求哪個女孩子取得其結局而已，難度很低，肯花三、四小時不難玩齊四個ENDING。

論動畫的製作質素，《桃天使》的水準可說很高，故事雖說普通，但不失娛樂性。如果跟最早期的《心跳回憶》相比，人物設定更是出色得多。由於玩法單純，玩者可能會覺得這個遊戲不太值，不過米奇認為，只花6800日圓就可以買到兩輯半小時的動畫，與現在的OVA連續劇來比較實在差不多，所差的只是PlayStation的播片始終不及LD好。

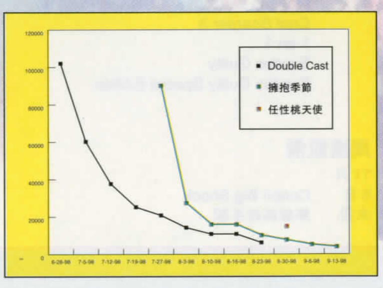
歷險遊戲的未來

加插大量動畫的歷險遊戲成本無疑較傳統的歷險遊戲重，不過如果有大公司投入資金作宣傳包裝的話，所帶來的潛在利益也會相當高。況且現在動畫界也一遍低迷，這也為動畫製作人開出一條新路。

隨着主機性能的提升，歷險遊戲從PC ENGINE時代只有16色，進展至256色，甚至加插播片功能而令歷險遊戲更具迫真感，相信完全播片的歷險遊戲甚至實時歷險遊戲會愈來愈多。只是過往動畫遊戲都是在主機進入中後期才開始湧現的，以後這種「用來吊命」的宿命能否打破呢？

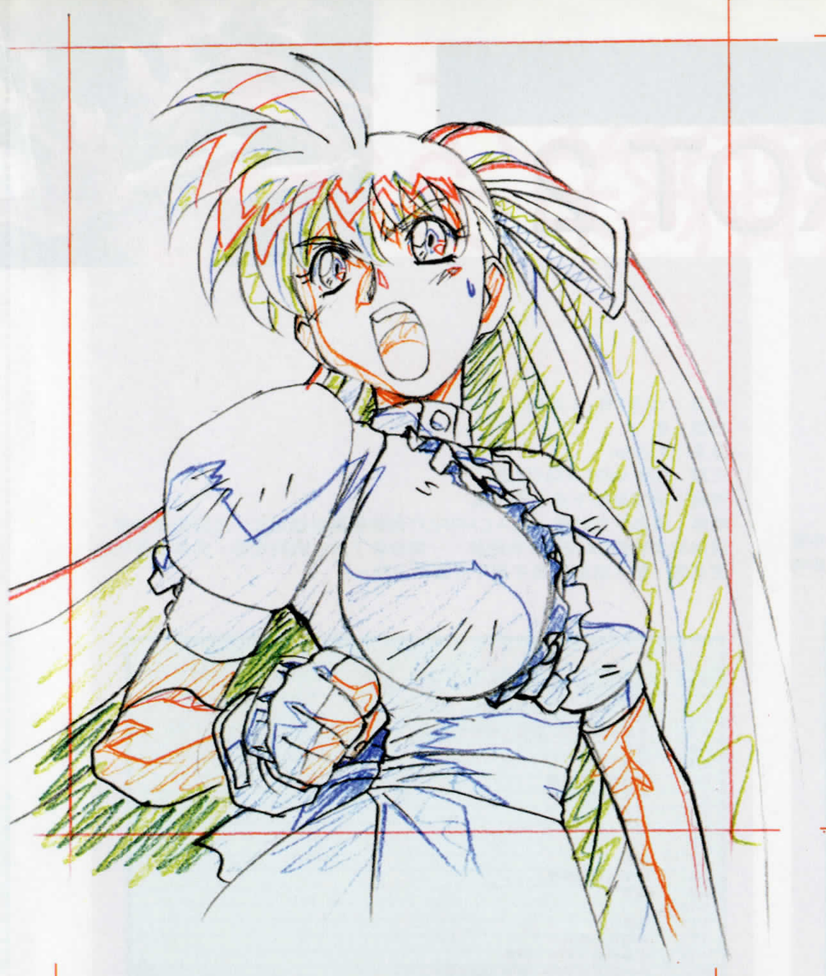
DOUBLE CAST、擁抱季節、任性桃天使銷售比較

(資料來源：FAMI通)



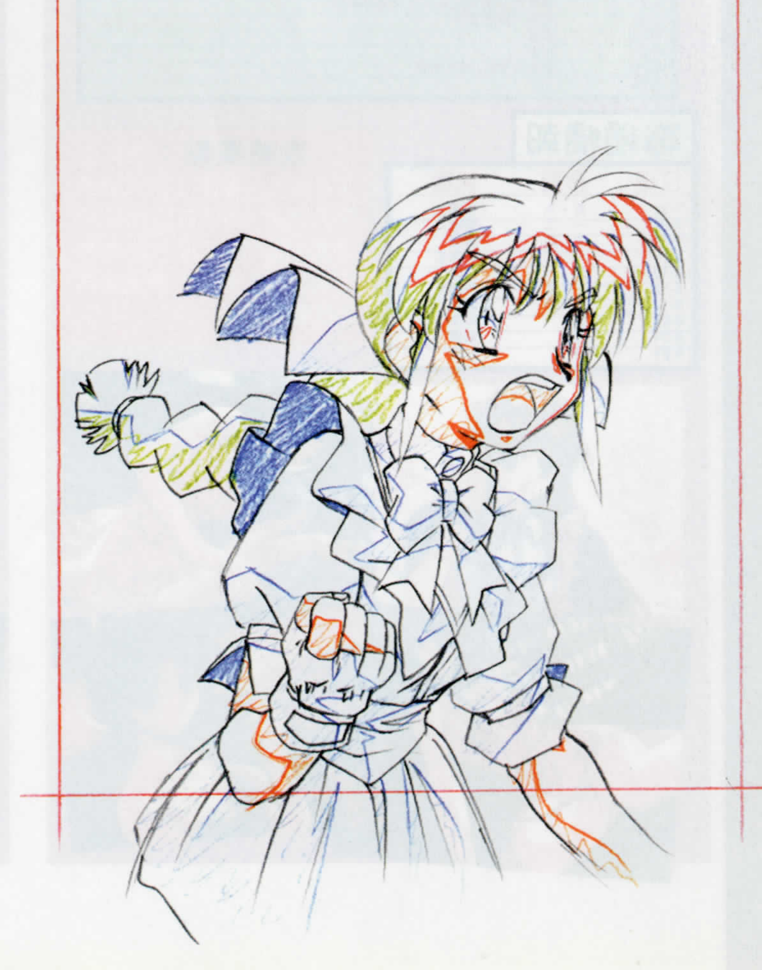


© 1998 Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



新GAME介紹





製造商：NEC INTERCHANNEL/ 發售日：10月8日
價格：7200日圓/ 記憶：144
SLG/ MEM/ 18禁



PIA CARROT 2

日野森あずさ（HINOMORI AZUSA）

生日：7月1日（巨蟹座）
血型：O
身高：175cm
三圍：B83 W58 H85（推定）
性格：好像十分固執
略解：與主角同日入CARROT做兼職，由於面試發生某些事令她與主角發生磨擦；雖然她對主角的態度比較冷漠，但實際笑起來亦十分開朗，發怒時也表現出不誠實的類型。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、移動至各房間找あずさ、移動
7-28	對白「昨日のことを～」、移動至各房間找あずさ
7-29	移動至各房間找あずさ
7-30	散步
7-31	散步
8-1	休息、對白「いや、なにがあろう～」
8-2	讀書
8-3	移動「PIA CARROT」（必要）
8-4	移動至各房間找あずさ
8-5	讀書
8-6	移動至各房間找あずさ
8-7	休息
8-8	移動至各房間找あずさ、對白「ランチ」（重要事件）
8-9	讀書
8-10	讀書、移動「PIA CARROT」（必要）
8-11	移動至各房間找あずさ
8-12	移動至各房間找あずさ
8-13	移動到處找あずさ、移動
8-14	移動到處找あずさ、移動
8-15	移動回家、移動到緣日會場
8-16	移動至各房間找あずさ
8-17	移動至各房間找あずさ、對白「日野森を呼び止める」（重要事件）
8-18	移動至各房間找あずさ
8-19	散步
8-20	休息
8-21	移動至各房間找あずさ（重要事件）
8-22	讀書（重要事件）
8-23	散步
8-24	移動
8-25	移動去 BBQ 找日野森
8-26	ー

職種情報

日期	星期	職種
7-31	五、六	侍應生
7-31	一、二	廚房
7-31	三、四	掌櫃
8-7	一、二	侍應生
8-12	六	洗碗
8-12	一、二	侍應生
8-12	三、四	掌櫃
8-21	五	侍應
8-21	六	掌櫃
8-21	四	打掃

攻略要點：想見あずさ的話，基本上只去她的房間便可，但3日及10日一定要到CARROT，另外在遊戲初期的對話亦應避免再起誤會。



日野森美奈（HINOMORI MINA）

生日：12月7日（人馬座）
血型：B
身高：151cm
三圍：B79 W55 H78（推定）
性格：大真無邪十分小孩子氣
略解：是あずさ的妹，而入CARROT做兼職則比她姐先，主要是做侍應，而她的笑臉是CARROT的招牌，一開始便了解主角的性格，亦以友善的態度相處，給人的感覺是不得不守護的一類。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな必要～」、散步、移動
7-28	對白「とにかく、葵さん」、讀書
7-29	讀書
7-30	移動到車站前、對白「寮まで～」
7-31	散步
8-1	休息
8-2	致電日野森美奈
8-3	致電日野森美奈
8-4	讀書
8-5	對白「誰か他の人～」
8-6	休息
8-7	讀書
8-8	散步（重要事件）
8-9	讀書
8-10	ー
8-11	休息
8-12	致電日野森美奈
8-13	移動到處找美奈、移動
8-14	移動到處找美奈、移動（重要事件）
8-15	移動回家、移動到緣日會場
8-16	致電日野森美奈、對白「このまま～」
8-17	致電日野森美奈、移動到コミケ會場
8-18	ー（重要事件）
8-19	散步
8-20	休息
8-21	致電日野森美奈
8-22	休息
8-23	散步
8-24	移動
8-25	移動、再一次移動到 LOUNGE（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	五、六、三、四	侍應生
7-31	一、二	廚房
8-7	一、二	侍應生
8-12	一、二、三、四、六	侍應生
8-21	五、六	侍應生
8-21	四	打掃

攻略要點：與あずさ不同，美奈沒有入CARROT的寮，所以與美奈連絡的話，只能致電她的家，至於電話於8月2日後便能接通。



© COCKTAIL SOFT / NEC INTERCHANNEL

双葉涼子（FUTABA RYOUKO）

生日：10月20日（天秤座）
血型：AB
身高：158cm
三圍：B85 W58 H86（推定）
性格：溫柔且照顧別人
略解：她是CARROT的經理，在店中是位極度值得信賴的人，在工作方面她的責任感比別人會強一倍，由於太過認真，想其他事想得太多的話會惹她討厭，她與葵是短大時的同級生。

日期 所選對白及行動

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、散步、移動
7-28	對白「昨日のことを～」、散步
7-29	移動到涼子的房間
7-30	讀書
7-31	讀書
8-1	休息、對白「いや、なにがあろうと」
8-2	—
8-3	讀書
8-4	讀書
8-5	移動到涼子的房間（重要事件）
8-6	休息
8-7	散步、對白「誰か他の人～」（重要事件）
8-8	讀書、對白「テザート」
8-9	散步
8-10	讀書
8-11	散步（重要事件）
8-12	散步
8-13	移動到處找涼子、移動
8-14	移動到處找涼子、移動
8-15	移動回家、移動到緣日會場
8-16	散步（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	五、六	打掃
7-31	一、二	侍應生
7-31	三、四	廚房
8-7	一	侍應生
8-7	二	掌櫃
8-12	六	侍應生
8-12 一	打掃	
8-12	二、三、四	掌櫃
8-21	四、五、六	侍應生

攻略要點：涼子本身在CARROT的寮住，只要去她房間的話便可見到她，另外與她較友好後，她的月友葵也會邀請主角去宴會，重要的是不要拒絕這個去宴會的機會。



皆瀨葵（MINASE AOI）

生日：5月26日（雙子座）
血型：O
身高：164cm
三圍：B92 W61 H93（推定）
性格：大方開朗
略解：涼子的朋友，無論是工作時或是寮的生活，她也是搞氣氛的人，性格活潑開朗，任何事也可以與她商量的一類，喜歡喝酒，可是酒醉的話整個人的性格便會變，而且會變得大膽起來。

日期 所選對白及行動

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、讀書、移動
7-28	對白「とにかく～」、移動至葵的房間
7-29	移動至葵的房間
7-30	移動至葵的房間
7-31	移動至葵的房間
8-1	休息、對白「遠回りだけど～」
8-2	—
8-3	讀書
8-4	移動至葵的房間（重要事件）
8-5	散步
8-6	移動至葵的房間
8-7	移動至葵的房間
8-8	休息、對白「ランチ」
8-9	讀書
8-10	移動至葵的房間、讀書（重要事件）
8-11	讀書
8-12	散步
8-13	移動到處找葵、移動
8-14	移動到處找葵、移動（重要事件）
8-15	移動回家、移動到緣日會場
8-16	移動至葵的房間、對白「起きる」
8-17	讀書、散步
8-18	散步
8-19	休息
8-20	散步、對白「勇気を～」（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	五、六	侍應生
7-31	一、二	廚房
7-31	三、四	掌櫃
8-7	一、二	侍應生
8-12	六、一、二	侍應生
8-12	三	洗碗
8-12	四	掌櫃
8-21	五、六	掌櫃
8-21	四	侍應生

攻略要點：葵本身亦在CARROT的寮住，只要去打擾她的話便可見到她，另外一定要與她交往手能被她邀請去宴會，可是自己亦不能喝酒的。



榎本つかさ（ENOMOTO TSUKASA）

生日：6月29日（巨蟹座）
血型：AB
身高：156cm
三圍：B80 W57 H81（推定）
性格：開朗的人（好像）
略解：她是主角在CARROT 2號店做了一段時間後，由本店調來的職員，十分之有活力，完全與她細小的身軀不成正比，另外她好像有一些比較古怪的興趣。

職種情報

日期	星期	職種
7-31	三、四、五、六	侍應生
7-31	一、二	廚房
8-7	一、二	侍應生
8-12	一、二、三、四、六	侍應生
8-21	四、五、六	掌櫃

攻略要點：つかさ會在8月4日才會到CARROT的寮住，如果想見つかさ的話，只要到她的房間便可；但在她來8號店幫忙之前，想遇到她的話便得到遊戲機中心的夾公仔機處。

日期 所選對白及行動

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、移動到遊戲機中心的夾公仔機、移動
7-28	對白「とにかく～」、移動到遊戲機中心的夾公仔機
7-29	休息
7-30	讀書
7-31	讀書
8-1	對白「遠回りだけど～」、讀書
8-2	—
8-3	休息
8-4	休息
8-5	移動到つかさ的房間、對白「誰か他の～」
8-6	移動到つかさ的房間
8-7	移動到遊戲機中心的夾公仔機
8-8	移動到遊戲機中心的夾公仔機、對白「テザート」（重要事件）
8-9	移動到遊戲機中心的夾公仔機
8-10	移動到つかさ的房間、移動到車站前的雜誌檔
8-11	移動到車站前的雜誌檔
8-12	休息
8-13	移動到處找つかさ、移動
8-14	移動到處找つかさ、移動（重要事件）
8-15	移動回家、移動到緣日會場
8-16	移動到つかさ的房間
8-17	移動到コミケ會場（重要事件）
8-18	移動到つかさ的房間
8-19	移動到つかさ的房間
8-20	讀書
8-21	移動到つかさ的房間



綠早苗（ENISHI SANAE）

生日：4月17日（山羊座）
血型：A
身高：163cm
三圍：B96 W70 H98（推定）
性格：文靜大方
略解：在CARROT中負責洗碗的女孩，不太喜歡說話且文靜的女孩，好像在各人中不太出眾，而事實上她是位溫柔的女孩，現在節食中，每天也會去散步。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、休息、移動
7-28	對白「とにかく、葵さん～」、讀書
7-29	休息
7-30	致電給綠草苗
7-31	讀書
8-1	休息、對白「遠回りだけど～」
8-2	讀書
8-3	移動到車站前、對白「雑誌でも～」
8-4	讀書
8-5	移動到車站前、對白「とにかく」
8-6	讀書
8-7	散步在住宅街與草苗合流
8-8	散步在住宅街與草苗合流、對白「テザート」
8-9	散步在住宅街與草苗合流
8-10	散步在住宅街與草苗合流、休息
8-11	散步在住宅街與草苗合流（重要事件）
8-12	散步在住宅街與草苗合流
8-13	散步在住宅街與草苗合流、致電給綠草苗（重要事件）
8-14	散步在住宅街與草苗合流、讀書
8-15	散步在住宅街與草苗合流、移動到車站前、對白「雜誌」
8-16	散步在住宅街與草苗合流
8-17	散步在住宅街與草苗合流、讀書
8-18	散步在住宅街與草苗合流
8-19	散步在住宅街與草苗合流
8-20	散步在住宅街與草苗合流
8-21	散步在住宅街與草苗合流
8-22	散步在住宅街與草苗合流
8-23	散步在住宅街與草苗合流
8-24	讀書（重要事件）
8-25	讀書
8-26	一（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	一、二、三、四、五、六	洗碗
8-7	一、二	洗碗
8-12	一、二、三、六	洗碗
8-12	四	侍應生
8-21	四、六	洗碗
8-21	五	侍應生

攻略要點：草苗不會到CARROT的寮住，如果想見她的話，便要開工前去散步；另外她的主要工作是洗碗，所以主角的工作也是碗便可。



篠原美樹子（SHINOHARA MIKIKO）

生日：2月5日（水瓶座）
血型：B
身高：157cm
三圍：B84 W59 H88（推定）
性格：不認輸（好像是）
略解：以職業漫畫家作為夢想，經常向雜誌社的編輯推介自己的作品，是位努力家。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いやそんな必要～」、散步、移動
7-28	對白「昨夜のこと～」、散步
7-29	讀書
7-30	讀書
7-31	讀書
8-1	對白「いや、なにがあろうとも～」、休息
8-2	休息
8-3	休息
8-4	休息
8-5	散步
8-6	散步
8-7	散步
8-8	休息、對白「ランチ」
8-9	讀書
8-10	致電給篠原美樹子、讀書
8-11	移動到住宅街美樹子的工作室
8-12	移動到住宅街美樹子的工作室
8-13	移動到住宅街美樹子的工作室、讀書
8-14	讀書、讀書
8-15	讀書、讀書、休息
8-16	移動到コミケ會場
8-17	移動到コミケ會場（重要事件）
8-18	移動到住宅街美樹子的工作室
8-19	移動到住宅街美樹子的工作室（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	一、二、三、四、五、六	侍應
8-7	四	侍應生
8-7	五	訓練
8-12	六	訓練
8-12	一、二、六	侍應生
8-21	二、三、四	侍應生

攻略要點：在CARROT認識到美樹子，與她關係進一步加深後，便可到她的工作室做她的助手，進一步當然是有滿意的回報。



山名春菜（YAMANA HARUE）

生日：9月13日（處女座）
血型：A
身高：159cm
三圍：B89 W60 H93（推定）
性格：冷靜的人
略解：與其女兒かおり兩人往的春惠，經常到CARROT光顧。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、讀書、移動
7-28	對白「昨夜のこと～」、休息
7-29	休息
7-30	讀書
7-31	讀書
8-1	移動到附近的公園
8-2	讀書
8-3	讀書
8-4	讀書
8-5	讀書
8-6	移動到附近的公園
8-7	移動到附近的公園
8-8	休息、對白「テザート」
8-9	讀書
8-10	移動到附近的公園、移動到附近的公園（重要事件）
8-11	移動到附近的公園
8-12	移動到附近的公園
8-13	休息、移動到附近的公園
8-14	移動到附近的公園、讀書
8-15	讀書、讀書、移動到緣日會場
8-16	散步、對白「このまま～」
8-17	讀書、移動到附近的公園
8-18	散步
8-19	散步
8-20	散步
8-21	散步（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	三、四、五、六	侍應生
7-31	一、二	廚房
8-7	一、二	廚房
8-12	一、二、三、六	侍應生
8-12	四	廚房

攻略要點：春惠經常與女兒到附近公園玩，只要去該處便可，可是如果不與其女兒打好關係的話，與春惠的關係便不能有進展。



愛沢ともみ（AIZAWA TOMOMI）

生日：9月16日（處女座）
血型：B
身高：149cm
三圍：B77 W53 H78（推定）
性格：開朗活潑
略解：她是SATURN版的全新人物，原本是喜歡CARROT的制服而入職的，有空的時候更會偷看主角，當與她關係好後，她便會將主角當作是哥哥看待。

日期	所選對白及行動
7-27	對白「いや、そんな～」、移動到車站前的雜誌檔、移動
7-28	對白「とにかく～」、移動到車站前的雜誌檔
7-29	移動到車站前的雜誌檔
7-30	散步、對白「おつかれさま～」
7-31	散步
8-1	休息、對白「いや、なにがあろう～」
8-2	移動到車站前的雜誌檔
8-3	移動到車站前的雜誌檔
8-4	移動到車站前的雜誌檔
8-5	散步、對白「ちょっと声をかけてみる～」（重要事件）
8-6	移動到車站前的雜誌檔
8-7	移動到車站前的雜誌檔
8-8	移動到車站前的雜誌檔、對白「ともみちゃん～」
8-9	散步
8-10	散步、致電給ともみ（重要事件）
8-11	散步
8-12	致電給ともみ家
8-13	致電給ともみ家、休息
8-14	散步、休息
8-15	致電給ともみ家（重要事件）
8-16	讀書、對白「平気へーき～」、對白「このまま～」
8-17	致電給ともみ家、讀書
8-18	讀書
8-19	休息
8-20	讀書、對白「公園へ捜しに行く」（重要事件）

職種情報

日期	星期	職種
7-31	一、二、三、四、五、六	打掃
8-7	一、二	打掃
8-12	一、二、三、四、六	打掃
8-21	四、五、六	打掃

攻略要點：想認識到她的話，首先工作內容當然是打掃，這樣見到她的機會便會增多，另外她的朋友的發言及動向亦應留意。



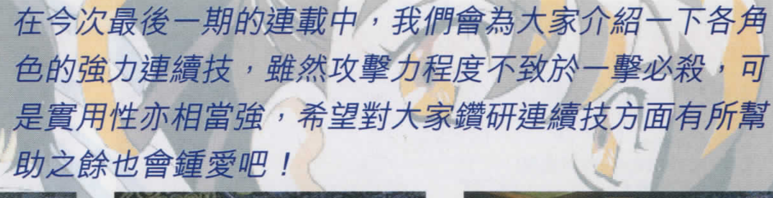




製造商：TGL　發售日：發售中(9月23日)　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG　2P　對應ANALOG CONTROLL(震動)　對應DUAL SHOCK(震動)　MEM

TEXT：KOTARO

ADVANCED V.G.2
～連續技篇～


在今次最後一期的連載中，我們會為大家介紹一下各角色的強力連續技，雖然攻擊力程度不致於一擊必殺，可是實用性亦相當強，希望對大家鑽研連續技方面有所幫助之餘也會鍾愛吧！

御劍 珠緒






空中輕腳・重腳『→』站立輕拳・輕腳・重腳『→』氣吼彈『→』SUPER CANCEL LIGHTING CRUSH







對手於版邊時，空中輕腳・重腳『→』站立輕拳・輕腳・重腳『→』蒼龍擊『→』SUPER CANCEL鬼功彈『→』SUPER蒼龍擊(×2)『→』蒼龍擊



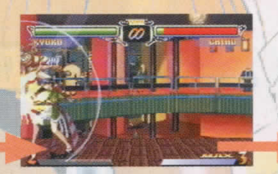




對手於版邊時，空中輕腳・重腳『→』站立輕拳・輕腳『→』氣吼彈『→』SUPER CANCEL鬼功彈『→』蒼龍擊『→』SUPER CANCEL SUPER蒼龍擊『→』蒼龍擊『→』SUPER CANCEL SUPER蒼龍擊『→』蒼龍擊

霧島 恭子







對手於版邊時，空中輕腳・重腳『→』蹲下輕拳・蹲下重拳『→』蹲下重拳(×4)『→』女郎花『→』男郎花『→』SUPER CANCEL ES女郎花『→』ES山茶花







對手於版邊時，鳳仙花『→』男郎花『→』SUPER CANCEL ES女郎花／ ES山茶花

新条 早紀







空中輕腳・重腳『→』站立→+輕拳・輕腳・輕拳・重腳『→』ES剟『→』SUPER CANCEL麗

© TGL 1998　ILLUSTRATED BY T.KIMURA







對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳『→』穿『→』ES剡『→』SUPER CANCEL劚

武内 優香



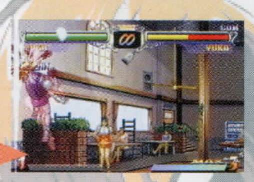




空中重拳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』氣吼彈『→』SUPER CANCEL氣吼連彈『→』SUPER CANCEL鬼龍葦駄天擊/ 究極氣吼彈







對手於版邊時，空中重拳．重腳『→』←＋重腳（×3）『→』站立重拳．重腳『→』蒼龍擊『→』SUPER CANCEL ES蒼龍擊（×2～3）

增田 千穗







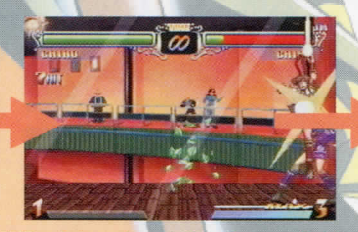
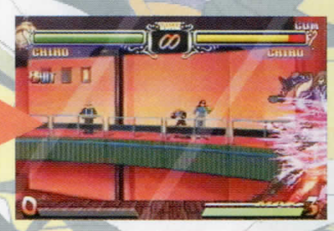

對手於版邊時，使用殘影陣後，空中輕腳．重腳『→』PP同按『→』站立輕拳．輕腳．重拳．重腳『→』真．空牙斬/ 紫閃劍（『→』SUPER CANCEL ES紫閃劍『→』ES飛燕斬）






對手於版邊時，使用殘影陣後，空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重拳．重腳『→』ES飛燕斬（×2）



對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重拳．重腳『→』真．空牙斬『→』ES飛燕斬

楠 真奈美






空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重拳『→』貓ROCKET PUNCH『→』SUPER CANCEL粗壯貓ROCKET PUNCH

久保田 潤






對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』蹲下重拳『→』ES EARTH SHAKER『→』→＋重拳『→』久保田SUUTTLE

梁瀨 薫

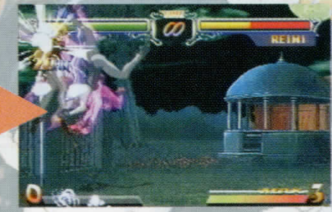





對手於版邊時，大跳躍中螺旋蹴『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』燕劍斧『→』SUPER CANCEL ES燕劍斧『→』SUPER CANCEL烈斬慟

謝華 麗美



對手於版邊時，空中重腳『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』ROSE STINGER『→』SUPER CANCEL ES HURRICANE ROSE（×2～3）



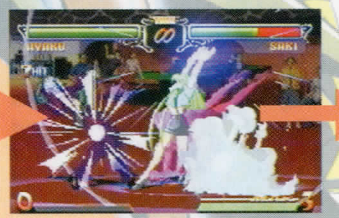




空中輕拳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』ROSE STINGER『→』SUPER CANCEL ES BURNING ROSE『→』SUPER CANCEL GRIFFON NAIL

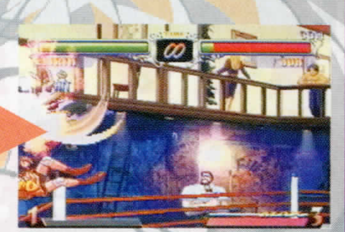
結城 綾子





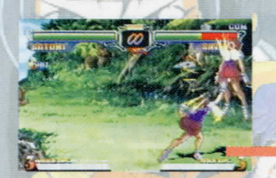

空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』RAVE STORM『→』SUPER CANCEL ES RAVE STORM『→』SUPER CANCEL SPRIAL DIVE

ELIRIN G（ELEANOR GODSMITH）

對手於版邊時，空中輕腳．重拳『→』蹲下重拳（×2）『→』站立輕拳．重腳．重腳『→』ES ELIRIN FIRE『→』ES ELIRIN通天閣落

八島 聰美







對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』蹲下輕拳．蹲下重拳『→』＼＋重拳（×2）『→』站立重拳．重腳『→』獄炎踵『→』SUPER CANCEL ES獄炎踵『→』SUPER CANCEL ES火焰斬（×2）






對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．重腳『→』ES獄炎踵『→』SUPER CANCEL必殺旭神拳

MATERIAL







空中輕腳．重腳『→』站立輕拳．輕腳．重腳『→』THUNDER SPEAR『→』SUPER CANCEL ES THUNDER SPEAR『→』*THUNDER BURST







對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』蹲下重拳（×5）『→』THUNDER SPEAR『→』SUPER CANCEL ES THUNDER SPEAR『→』*THUNDER BURST
＊THUNDER BURST……指令為「→←↓→＋K」

謝華 MIRANDA

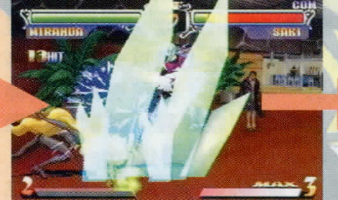






對手於版邊時，空中輕腳．重腳『→』蹲下輕拳．蹲下重拳『→』DEATH STINGER『→』KHAOS HURRICANE『→』SUPER CANCEL NEMESIS HAIRO






空中輕腳．重腳『→』蹲下輕拳．蹲下重拳『→』DEATH STINGER『→』TWIN BARN『→』DEATH 杵TINGER



製造商：XING　發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCK / SAVE
SLG／MEM

Present by：山寺良牙



向全日本第一美少女球隊進發

心跳美少女棒球～熱血乙女青春日記

前言

有玩過上集的玩者應該知道，這遊戲完完全全是一個育成遊戲，並不是棒球遊戲；而到了今作──《心跳美少女棒球～熱血乙女青春日記～》，除承繼了上集的系統外，更在事件方面作大大的增加，現在就且看一下加強了的新作《熱血乙女青春日記》中的精彩地方。





故事目的

玩者是一位新進入「霞ヶ浦高中」的教師，而且成為該校女子棒球隊的監督，於是玩者就帶領球隊以往的9人及新加入的4人，由4月8日至翌年8月的17個月內訓練她們，目的是取得全日本女子棒球隊中的首席位置，至於能否成功，就得看玩者的表現了！





遊戲基本系統

基本上，遊戲是以一星期作為一個循環的，在每一個星期的星期一，玩者便需決定該週的schedule及該週內各人的訓練課程，現在就解釋一下週一時戶出現的指令。







1.練習menu：決定人物的練習課程，內容基本上是以一人物作單位的，入內後，便可選擇該人物在該週的訓練課程，其訓練課程可以以一日作為單位（manual），又或者以一星期作為單位（auto），用L1/R1來切換。

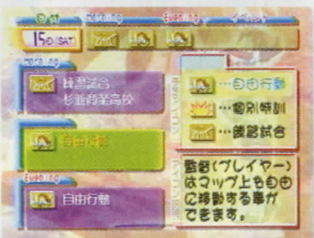
另外，不同的課程會對人物的能力值有不同的影響，現解釋一下課程的特性及所增加的能力值。



a. 投込み：投球力、制球力
b. 打込み：打擊力、選球力（擊點）
c. ノック（knock）：走力、捕球力（接球力）
d. 基礎運動：體力、根性（耐力）
e. ダッシュ（dash）：走力、根性
f. 休み：休息（疲勞回復）
g. 持久走（馬拉松）：走力、體力
h. 野棒勉強：判斷力、疲勞值下降

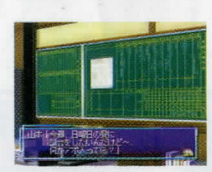
2.一週schedule：決定該週整隊球隊該週內所做的事，在平日（週一至週五）的早上及中午是有課上的，是絕不能改動的，唯一可改動的就只有黃昏時段，平日黃昏基本設定是棒球練習，但玩者亦有權將其改為自由活動；到了週日（週六及週日），玩者可設定所有時段的行動，從早上到黃昏，而可設定的內容包括：自由活動、練習賽及個人特訓。







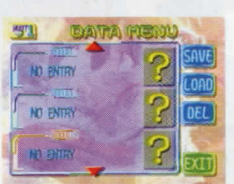




a. 自由活動：玩者可在村中各地方移動一回，若玩者好運的話，可以某些地方遇到其他隊員，進而增加關係。

b. 練習試合（練習賽）：可連絡其他學校的女子棒球隊與「霞ヶ浦高中」作練習賽，有時其他學校也會邀請「霞ヶ浦高中」的，可是注意一點，就是這指令只能於早上及中午使用，黃昏是不能使用此項指令的。

c. 個人特訓：不用多說就是專為該角色而做的特訓，亦是有不錯的效果，至於特訓的課程亦與上文提到的一樣。



3.status：查看各人的能力值，各項能力值的最高數值均是999。



4.system：設定遊戲中的機能，如：聲音、文字表示速度、甚至是壁紙也可。

© XING 1998



5.data：當然是用作save及load記錄的，不過另外她亦有delete save功能。

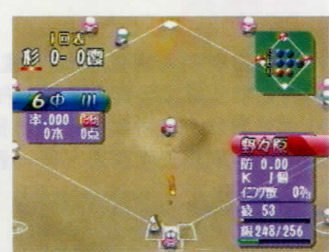


6.實行：實行玩者設定好的練習menu及一週schedule

既然是一個棒球育成遊戲，棒球比賽基本上是不可少的一環，在出賽前玩者可設定基本的陣形、位置及戰略，到了正式比賽時，玩者也可給各人投球及擊球的指示，唯一不能的就是控制人物的移動及投球方向，所有行動均跟著玩者早前所給的指示，當然就算是在比賽途中玩者覺得該戰略不乎時，亦可隨時按start來暫停，作出隊中戰略及人物的調動，現列出比賽中攻擊及守備位置的中文註釋。







日文名稱	比賽時代碼	中文名稱
ピッチャー	P	投手
キャッチャー	C	捕手
ファースト	1B	1壘
セカンド	2B	2壘
サード	3B	3壘
レフト	LF	左外野
ライト	RF	右外野
センター	CF	中外野
ショート	SS	遊擊手



另外，若玩者對棒球遊戲不太熟悉的話，亦可選擇不看比賽的權利，這時遊戲只會列出該場比賽每回合的結果，至於比賽結束就有以下兩個準則來決定。

1. 完成九回合，以得分高者為勝。
2. 比賽途中，兩隊分數相距超過10分，比賽亦會立刻中止。

至於能否令球隊成為全日本第一的女子棒球隊，就得看玩者的實力了！

遊戲中新出場人物介紹









水無月葵（MINAZUKI AOI）

「CV：水野愛日」

生日：8月26日（處女座）
血型：A
身高：156cm
體重：44kg
三圍：B81 W53 H82
編號：11
位置：後備

神田紗由里（KANDA SAYURI）

「CV：川上とも子」

生日：3月28日（山羊座）
血型：AB
身高：164cm
體重：50kg
三圍：B84 W55 H85
編號：13
位置：後備



千堂アリサ（SENDOU ARISA）

「CV：宮村優子」

生日：11月6日（天蠍座）
血型：O
身高：167cm
體重：54kg
三圍：B88 W57 H89
編號：12
位置：後備



別表——隊員們經常出現地點

地方	人物
公寓前（アパート前）	中山玲子、工藤美奈子
公園	牧野泉、木村由佳、滝沢馨、河合弘子、須永知美
劍道場	須永知美、淺井真弓
泳池前（プール前）	河合弘子、千堂アリサ
泳池（プール）	無
戲院（映画館）	林恭子、神田紗由里
Karaoke（カラオケ）	木村由佳、神田紗由里
圖書館前	牧野泉、工藤美奈子
圖書館	無
車站前（駅前）	野野原千晶、木村由佳、滝沢馨
街中	野野原千晶、木村由佳、林恭子、牧野泉、滝沢馨、中山玲子
神社	須永知美、水無月葵、楠（千晶的朋友）
河邊（河原）	河合弘子、水無月葵、楠
遊樂場前（遊園地前）	河合弘子、水無月葵
美術館前	野野原千晶、中山玲子
美術館	無
家庭餐館前（ファミレス前）	千堂アリサ
家庭餐館（ファミレス）	無

新GAME介紹



TAB/4P/MEM/對應MULTI TAP
製造商：BANPRESTO/發售日：發售中
售價：6800日圓/容量：CD-ROM/記憶：1 BLOCK



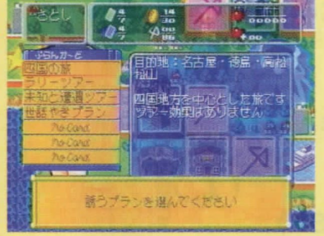
SENTMENTAL JOURNEY

在大富翁上追女仔？

一個以《Sentimental Graffiti》的女角色來做的大富翁遊戲，相信大家已在72期《遊戲誌》的COMING嗱得知會有這遊戲推出！現在這遊戲終於推出了，而當中的玩法和大富翁遊戲的會有所分別。讀者不妨閱讀一下以下的內文，看看這遊戲有什麼特別和好玩之處………

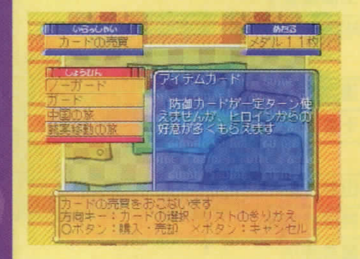
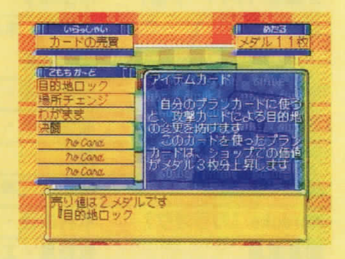
旅行計劃

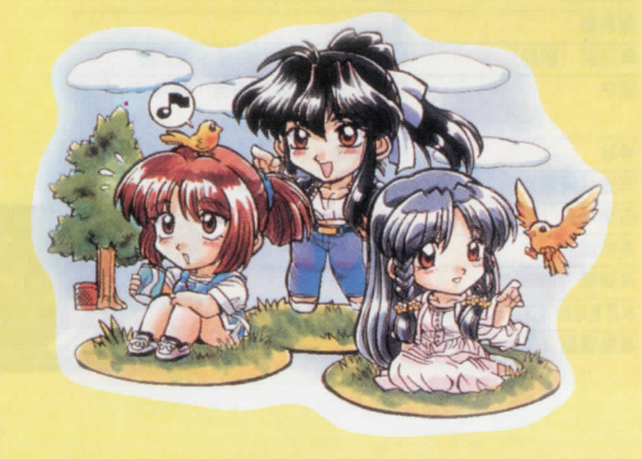
每當玩者想邀請女角一起旅行之前，都需要將整個旅程的計劃（即該旅程會經過哪一個城市）交給女角看看（玩者需要記下計劃中所有的目的地），不過並不是每次都可以順利地邀請到的。如果女角答應的話，旅程就會開始。




購買 CARD

雖然遊戲開始的時候，電腦已經分配了一些CARD給玩者，但是CARD會有完全的一天，因為每次玩者在邀請女角一起旅行的時候，都需要使用一張旅行計劃的CARD，不過最初只得四張，而女角共有十二位，所以一定會用完的。除此之外，在一些特殊的環境，亦都使用的需要，例如：花子就在自己的附近。補充CARD的方法就需要到一些商店方格購買，不過CARD會有數個種類的，例如：攻擊CARD、防禦CARD、ITEM CARD、女角專門使用金幣CARD等等。





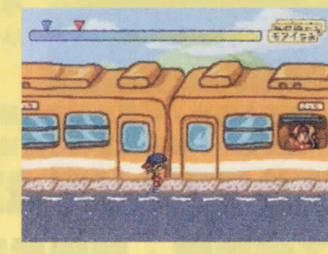
金幣

每當在商店購買ITEM，或是令骰子增加時都會使用自己持有的金幣。每次玩者通過都市方格時，或是停在金幣方格上都會令金幣增加。在遊戲進行的最初，玩者是沒有ITEM的，所有需要用金幣來購買作補充。每一個玩者最多可以持有30舍金幣。




約會

玩者在旅行途中會有約會的情況出現，而約會的地點會有數個給玩者選擇，不過選擇的方式是以老虎機式決定的，即是玩者按中什麼選項就會到該地方約會。雖然是如此簡單，但如果約會地點是女主角不喜歡的話，會影響女角的好感度。要怎樣才能知道喜歡的地方呢？在按掣的時候，約會選項的右方會有二、三個半紅心（女主角喜歡的地方），只要將兩個半紅心組成一個紅心便可。之後玩者就有機會玩到該地點的MINI GAME。

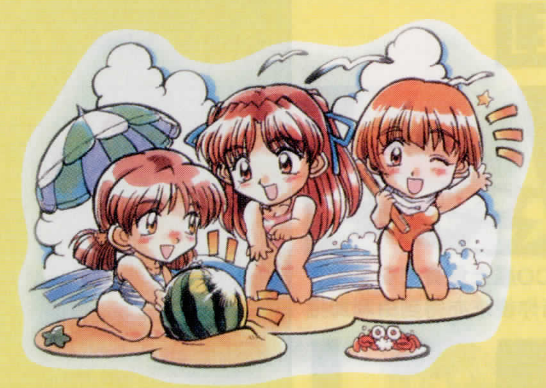
©マーカス/サンライズ・バンプレスト・三菱商事
© BANPRESTO 1998

花子





這個就是遊戲中專門攪破壞的人物。她會不斷走來走去，來捉不同的玩者以及其旅伴到她的花子島(女角的好感度會下降)，而在這個島裏大部份都是要玩者拿一些CARD或禮物等出現貢獻給花子的方格。每當玩者發覺花子就在自己附近的話，請立刻調頭走，或是使用特別的CARD走到另一個城市或阻止她前進。



好感度上昇

在旅行時，獲得好感度就是這遊戲的競爭目的，而下面的就是好感度上昇的法則，玩者可以一邊玩一邊參考。在遊戲中會EVENT方格，而它們都以RANDOM的方法出現。當玩者踏到有「！」的方格內，就會有EVENT出現，而這種方格共有三種，分別是：綠色會出現一些良好的，紅色則會出現一些不好的，而黃色就是什麼類型的EVENT都有可能發生。不過當中會有一種「★」的方格，而踏中的話，所有玩者都會一起進入EVENT之中。





好感度上昇法則

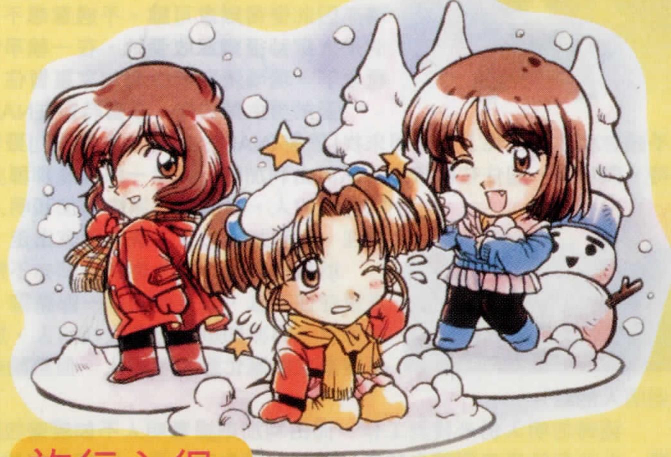
- 邀請女主角一起旅行
- 到達約會方格時，會去到女主角想去的地方，而這樣就會成功進入MINI GAME。
- 到達神社方格時，可以使用1枚或以上金幣(不過女主角的好感度上昇是RANDOM)。
- 通過或到達玩者所繪畫的相合傘的方格。
- 到達旅行計劃內的目的地。
- 完成整個旅行計劃。
- 送ITEM寶石或禮物給女主角。

決鬥

如果玩者喜歡的女主角已被其他玩者邀請一起旅行，而又想從那人的手上奪回其女角的話，玩者不妨試試和那人相遇，就可以進入決鬥畫面。玩者可以用骰子來決定自己的攻擊力、防禦力和速度(擲骰子的次數僧有限制的)，最大的數值當然是六點啦！當雙方都決定後，二人便會打起來，這時玩者是無法控制的。最後的勝行者就可以和女主角一起旅行。







旅行心得

如果玩者急速向目的地進發的話，在抵達時，女主角會給予一個很低的評價，以及好感度。由於要令女角的評價和好感度提高，所以要用數TURN來延長旅程的時間，而趁機到不同的地方雕刻相合傘，以及到商店購買CARD。最初的時候，請玩者盡早達成計劃，來減低「？」的風險。

相合傘

在旅行途中提升好感到的最好方法，就是雕刻相合傘，而雕刻相合傘的等級越高，就會自己更加有利，因為在通過的時候會得到愈多好感度。在相合傘的最高等級就是「石碑」，而石碑可被稱為「永遠的相合傘」。在長期對戰裏，擁有多少「永遠的相合傘」的數量，就是遊戲的勝利關鍵。





製造商：SEGA 發售日：9月23日
售價：6800日圓 容量：CD-ROM×2
AVG/MEM

TEXT：J.J

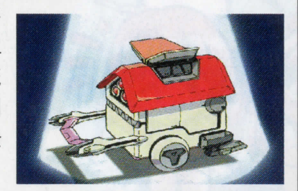


機動戰艦 NADESICO The blank of 3years

集中攻略 SCENARIO 1 & 2

SCENARIO 1 被埋波了的「戀之証」

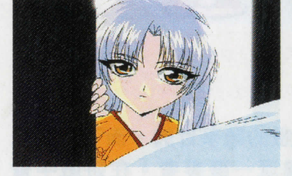




戰爭結束後，NADESICO被軍方解散，艦上各人於是開始過其新生活，但本來特別為NADESICO而訓練出來的琉璃亦因此變得無家可歸，不過意想不到的是大家都很樂意收養她，在一輪爭奪戰之下，琉璃決定到由利加家裏暫住。

至於男主角的你，就暫時留在NADESICO艦上負責保安工作，不過你就經常在晚上發現回來找「思兼(NADESICO的主電腦)」聚舊，而你後來亦得到由利加招待，與琉璃一起住在御銃家，然而由利加的父親幸一郎卻是那種非常古板的人，由於他不滿由利加和明人交往，由利加一怒之下決定離家出走。





既然由利加不在，你和琉璃亦不好意思在住下去，於是便向幸一郎請辭，原來幸一郎亦知道女兒會去找明人，於是便請求你幫忙監視着兩人，但無論你接受與否，最後亦一樣會來到明人的家。

這時的明人仍未找到工作，而由利加則提意明人不如經營拉麵檔，大伙兒於是來到誠也的家，希望他能為明人弄一輛開店用的手推車，誠也雖然很快便達成了明人的要求，但他所弄出來的手推車卻是利用了機動兵的技術來製造，一不小心可能會發生大爆炸……





幾經辛苦，明人的麵店終於開業，而由利加和明人的感情亦日漸增加，更決定在不久之後結婚，這時NERGAL的人偷偷來找你，希望你幫忙進行一次空間跳躍的實驗；在實驗中，你發覺自己回到了三年前的火星，更遇上原來是自己女朋友的維月，這時因為火星受到木星蜥蜴的襲擊，你們兩人逃到地下室，碰上明人、小愛(童年的依妮斯)，在明人空間跳躍的影響下，你回到了現實世界，雖然NERGAL的人説實驗失敗了，但你知道所遇上的並非夢境。

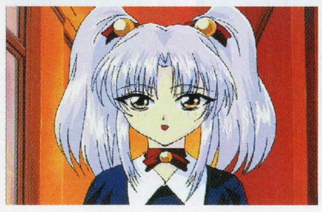


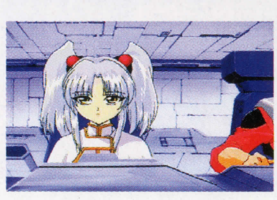


在琉璃協助追查資料下，你查出了維月的住處，而琉璃更主動提出和你一起前去調查，可惜那處受戰火波及，已經變成了一所爛屋……



由利加和明人終於結為夫婦，而琉璃則成為了新艦NADESICO B的艦長，現在和她最親密的人，就是你這位當上機動兵駕駛員的好拍擋……





SCENARIO 1初期選項影響一覽表

選項		
A1）琉璃爭奪戰		
だまってしばらく様子を見る	↙	往B1
すかさず自分も立候補	→	往B1
皆を落ち着かせる	↑	往C1
ユリカが引き取るべきだと言う◆1	→	往C1
B1）孤獨之日子		
足音のするほうへ向かっていく	↗	往B2
この場から逃げ出す	←	往B2
B2）孤獨之日子		
なぜここにいるのか聞く	—	往B3
私服をほめる	→	往B3
あいさつをする	←	往B3
どうやって入ってきたのか聞く	↓	往B3
B3）孤獨之日子		
足音のするほうへ向かっていく	↗	往D1
この場から逃げ出す	←	往D1
C1）與明人一起生活		
昨日会ったばかりだけど	↓	往C2
もう元気、元気	↗	往C2
いや、そうでもないよ	←	往C2
C2）與明人一起生活		
ぜんぜん迷惑じゃない	→	往C3
そんなことない	↗	往C3
とっても迷惑	↓	往C3
C3）與明人一起生活		
なんか元気が出てきたぞ	↗	往D1
そうだといいんだけどね	←	往D1
そう思えるように努力するよ	↓	往D1
D1）御銃家的日常生活		
そうですね	↗	往D2
いまいち意味が理解できません	↓	往D2
…………	←	往D2
D2）御銃家的日常生活		
仕方ないから掃除する	→	往D3
断固としてやらない▲1	↗	往E1
D3）御銃家的日常生活		
仕方ないから炊事をする	→	往D4
断固としてやらない▲1	↗	往E1
D4）御銃家的日常生活		
絶対においしいスープを作ってやる	↗	往E1
次はがんばるよ	←	往E1
別の方法で提督のご機嫌をうかがおう	↓	往E1
E1）御銃家的日常生活		
返事だけする	→	往E2
返事をしてドアを開けにいく	→	往E2
返事をしない	↗	往E2
E2）御銃家的日常生活		
今日はなにか用ですか？	↓	往E3
その服、ステキですね	→	往E3
エリナが話し出すのを待つ	往E3	
E3）御銃家的日常生活		
どこへ行くのか聞く	↓	往E4
ルリはどうするのか聞く◆2	↙	往E4
自分も連れていって	↑	往G1
E4）御銃家的日常生活		
ここに残って様子を見る	↑	往F1
ボクもついていくよ！	↗	往G1
ここにはあまり残っていたくない	←	往G1
F1）幸一郎之請求		
返事だけする	→	往F2
返事をしてドアを開けに行く	→	往F2
返事をしない	↗	往F2
F2）幸一郎之請求		
監視係がエリナさんで嬉しいな	→	往F3
監視係も大変ですね	↓	往F3
F3）幸一郎之請求		
引き受ける	→	往G1
断る	←	往G1
G1）誠也之車仔麵		
この屋台でがんばりましょう！	↑	▲2
とりあえずこの屋台でガマンしますか	—	往H1
この屋台は使えないでしょう	↓	往H1
H1）由利加結婚宣言		
余韻に浸す	↑	▲3
封筒を開ける	↓	▲3

◆1增加由利加之好感度
◆2增加琉璃之好感度
▲1取得GEKIGAN咭
▲2 BAD END・取得GEKIGAN咭
▲3往DISC 2

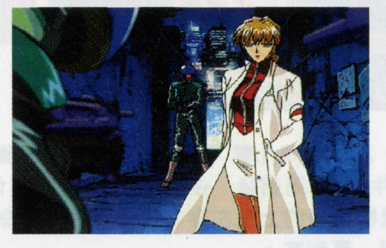
SCENARIO 1 後期選項攻略—琉璃篇

ある
とりあえず成り行きを見守る
これ以上関わるのはやめよう
あきらめる
起こしてくれてありがとう
しばらくこのままでいよう
とりあえず、一時的に手を組んだ
隠れる
熱視線を送る
思い出したい
ことわる
ことわる
イヤだ。交換しない
よし、みんなで楽しくやりましょう
生まれた場所だ
ついてきてもらう

© ジーベック/ナデシコ製作委員會・テレビ東京
© 1998 SEGA

SCENARIO 2 虛空之「遺產」





在地球和木連休戰後，雙方決定合作調查在火星的遺跡，而你亦趁着這個機會，請求木連的人調查自己的DNA數據，希望能藉此知道自己的身世，但不論木連或地球的資料庫內，都查不到有關你的資料，最後大家只有暫時視你是某一方的特務，因此才不會有記錄了的資料。

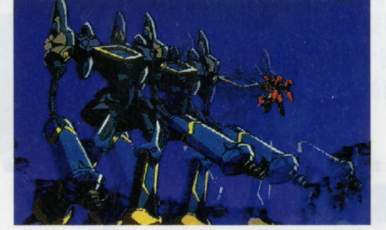
當結束了這天的會議後，回程時卻突然遇上一班神秘人向依妮斯襲擊，幸好明人等人早有準備反過來包圍這班不速之客，神秘人見事敗亦只有撤退。



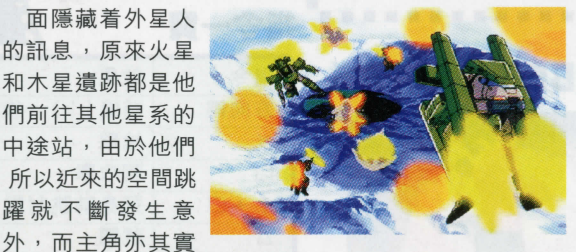
在出發往火星遺跡前，大家都忙於作最後準備，而美奈都和悠希奈則打算出外購物，若你選擇留在基地內保護依妮斯的話，則會有機會和她進行虛擬真實遊戲，由你扮演專業攝影師，而依妮斯則充當模特兒。



不過，悠希奈卻在這時帶來了一個壞消息，想不到美奈都竟然在鬧市中被另一班人綁架，阿泉雖然早有準備以長鎗從遠處狙擊，但仍被對方成功了，依妮斯分析這次綁架，認為對方是看準了NADESICO成員間的感情很好，想藉着綁架美奈都來要脅他們交出依妮斯，而依妮斯亦發現最近進行的空間跳躍似乎有時間偏差出現。

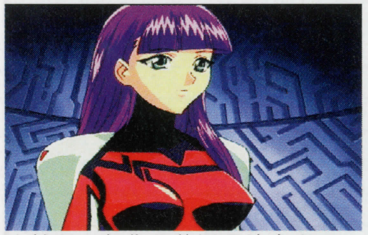


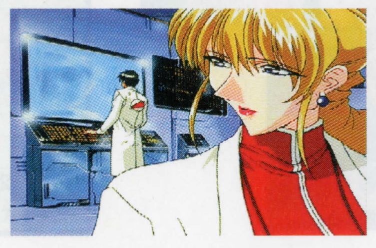
在快將到達遺跡前的一個晚上，綁匪提出交換人質的要求，幸好最初襲擊依妮斯的人突然出現，原來他們分別是屬於地球及木連的激進分子，他們都希望能將掌握空間跳躍秘密的依妮斯搶到手，兩班人更展開大戰，最後木連的一位駕駛員在進行空間跳躍時被困在無限轉移的空間之中，加上救兵趕到，戰鬥才告一段落。





到達遺跡後，依妮斯分析了手持的神秘金屬片，發現面隱藏着外星人的訊息，原來火星和木星遺跡都是他們前往其他星系的中途站，由於他們大規模的空間跳躍會帶來時間偏差，所以近來的空間跳躍就不斷發生意外，而主角亦其實是外星人為傳達這消息而製造的人造人。





除此之外，維月當日被捲入空跳躍後被外星人所救，她更問你有沒有打算隨這班外星人離開，但你最後還是決定留下，後來更成了依妮斯的助手，將兩人間微妙的關係發展下去……

SCENARIO 2初期選項影響一覽表

選項		
A1）DNA鑑定之結果		
は、はいっ	→	往B1
…………	↘	往B1
B1）黑夜之襲擊者		
コスミケってなんですか？	↖	往B2
ボクも話しに入っていいですか？	→	往B2
ここに呼ばれたってことは……	↓	往B2
B2）黑夜之襲擊者		
付き合ってられないや	↑	往C1
もしもーし……	↓	往C1
C1）出發前之準備		
そんな勝手な	↑	往C2
そういうことか◆2	↓	往C2
納得いかないなぁ	←	往C2
C2）出發前之準備		
かっこいいなぁ	→	往C4
かわいいなぁ	↑	往C3
おかしいなぁ▲1	←	往C4
C3）出發前之準備		
にこっとする◆3	↓	往C4
ウィンクする◆3	→	往C4
あっかんべー◆1	↖	往C4
C4）出發前之準備		
じゃ、ボクも	→	往E1
じゃ、ボクは	←	往D1
D1）依妮斯之護衛與美奈都購物		
一緒に、護衛に出ればよかった	←	往D2
さて、何からしましょうか？	→	往D2
ボクは護衛です	↑	往D2
D2）依妮斯之護衛		
落ち着いて考える	↘	往H1
探しに行こう！	→	往H1
怒る	↗	往H1
E1）與美奈都購物		
ミナトの荷物をもつ	↗	往E2
ユキナの荷物をもつ	↖	往E2
断固ことわる	↑	往E2
E2）與美奈都購物		
だめですよアオイさん……◆1	—	往F1
うわ！そんな事言ったら……◆4	↑	往F1
F1）往虛擬真實房間		
ミナトさんとがいい	→	往F2
ユキナちゃんとがいい	↖	往F2
やっぱり帰ろう	↓	往G1
F2）往虛擬真實房間		
完璧	↑	往G1
うん	←	往G1
………なんとなく	←	往G1
G1）綁架美奈都		
食べ物かな	↑	往H1
変わったものがいいね◆1	→	往H1
別にいらないよ	←	往H1
H1）對策會議		
ユキナが心配だ	→	往I1
イネスを怒る	↗	往H2
気にしない	↖	往I1
H2）對策會議		
やはりユキナが心配だ	↓	往I1
イネスをにらむ◆2	↑	往I1
I1）時間之偏差		
初耳です	↓	往I2
オッケーオッケー	→	往I2
いいから早く続けて	↑	往I2
I2）時間之偏差		
うんうん	↓	往J1
ソーダソーダ！◆1	—	往J1
ちゃちゃ入れないで	↖	往J1
J1）在營地的晚上		
散歩でもするか▲2	↑	往M1
トレーラーに戻ろう	—	往K1
座り込む	←	往L1
K1）往虛擬真實房間		
声をかける	↑	往K2
無視しておこう	←	往M1
やっぱり外に出よう	—	往J1
K2）往虛擬真實房間		
ジャンプのズレのこと？▲3	↑	往M1
…………	↓	往M1
L1）可疑的阿泉……		
怒る▲4	↙	往M1
あきれる	↓	往M1
M1）維月出現！？		
ヒカルさん！早く！	→	▲5
ヒカルさん！止まって！	→	▲6

◆1 增加阿泉的好感度
◆2 增加依妮斯的好度度
◆3 增加悠希奈的好感度
◆4 增加美奈都的好感度
▲1 取得 GEKIGAN 咭
▲2 向悠希奈的熱視線
▲3 向依妮斯的熱視線
▲4 向阿泉的熱視線
▲5 BADEND
▲6 往 DISC 2

SCENARIO 2 後期選項攻略—依妮斯篇

考える
「たぶん？」
有人ボソンジャンプ？
いったいどんな内容だろう？
二人とも大丈夫！？
あっ！あぶない！
ここに残る

製造商：HUDSON	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
MEM／ACT／對應ANALOG	

TEXT BY：小健健

第五元素

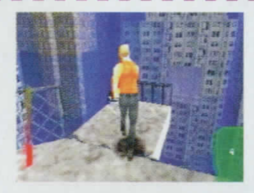


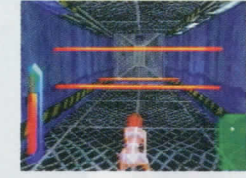


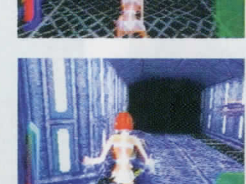


法國導演鏡頭下的好萊塢SF電影，果然不同凡響，第一次看的時候已覺很多古怪東西擁進我的腦中。一時見阿布斯叔叔（不是肥牛牛）變了周潤發，在大禮堂玩「英雄本色」，一邊飛撲一邊滑在大桌子上一邊開槍；又見到飛行燒臘檔在紐約上空左穿右插；不過最要命的就是見到女主角變了黃飛鴻，佛山無影腳醉拳甚麼也懂耍，真利害。

現在大家也可以耍，因為這此作品己被HUDSON拉進了PlayStation中了。WELL，剛混了199字，還是講講這遊戲的東西吧。







縱橫於23世紀的多邊形紐約！！

說甚麼都假，說給人知這遊戲是玩甚麼東東才是最重要。唔，基本上此遊戲的玩法是類似《TOMB RAIDER》那種ACTION及解謎成份並重的遊戲。在一個個由多邊形造成的版圖內，玩者可選用KORBEN或LEELOO，（不過有些版數玩者所使用的角色是指定的，沒有選擇的餘地）一邊擊斃前來擋路的小廝，一邊利用智慧及道具去找尋出路。

WELL，而全隻GAME共有16版。不過大家也不用擔心會迷路，因為在說明書內已附有這16版MISSION的地圖，雖然就比較簡略，（嘩？你仲想點？？）但有總好過無吧？所以嘛，何時都説要買正版。

全電影FEEL播片功能！！

既然這遊戲最正了電影版權，所以電影中的片段當然不會浪費，由OPENING至MISSION間的故事交代，都由它們充當間場，一來可以省回不少CG開發費，二來又可令玩者更有投入感，一舉兩得。而為求畫面真實又有電影感，畫面的上下各附送黑BAR一條，令畫面變成16：9，真是用心良苦囉。



純橙布斯與繃帶米娜

剛才也説過玩者可選用KORBEN或LEELOO這兩個電影中的主角。然而其實他們的攻擊以至指令操控也有些微妙分別。WELL，現在為大家一起探討探討。

極倒霉的的士佬——KORBEN DALLAS

原本是戰鬥機機師的他，現在避世式當了個的士佬。唔，説回遊戲方面，他的基本配備已有手槍一支，而且有無限發子彈。（不過每射10發就要上彈一次）所以他所遇到的敵人大都以槍為主要攻擊。（咁先至功平嘛）而玩者務必要取得那個可有防彈功能的防護罩道具，那麼就可大大減低體力的消耗。



指令一覽

指令	效果
方向鍵	前進（↑）、後跳（↓）、左自轉（←）、右自轉（→）
×	槍擊
□	腳攻擊
↑＋□	飛身前跳射擊
△	跳躍
○	調查
○＋方向鍵	慢步行
L1	左側跳
R1	右側跳
L1+R1	轉身
L2	蹲下
R2	使用武器
L2+R2	防禦
更換武器	SELECT+L2 OR R2

由天跌下來的女神——LEELOO

由於她被曼加羅亞人的襲擊，最後只餘下一隻右手。不過在人類的DNA複製技術下，她得到重新。唔，有看過片子的玩者都知道她是打功夫的，所以由頭到尾都不像KORBEN般有槍用，要像聖鬥士般以身體作為武器。不過原來此角色是有COMBO技，不同的拳腳組合會耍出不同的招式。WELL，這也不錯啊。







指令一覽

指令	效果
方向鍵	前進（↑）、後跳（↓）、左自轉（←）、右自轉（→）
×	腳攻擊
□	拳攻擊
↑＋□	飛腿
↑＋×	剷腳
↑＋×＋□	特殊攻擊（只可用一次）
△	跳躍（有些地方按△鍵後，是可讓LEELOO攀在天花板上的）
○	調查
○＋方向鍵	慢步行
L1	左側跳
R1	右側跳
L1+R1	轉身
L2	蹲下
R2	使用武器
L2+R2	防禦
更換武器	SELECT+L2 OR R2

MISSION 介紹

MISSION 1:從核研究所中救出 LEELOO

喂！！老兄！！原本片子內不是這樣的啊！！原來片子是説LEELOO得到重生後，被研究所那班傢伙追殺。到最後走投無路，往紐約的大街一跳，「BOMB」的一聲掉進KORBEN的的士中，這樣他們才相遇。可不是像現在遊戲中，「KORBEN要竄進核研究所中把LEELOO救出來。」WELL，不過算吧，講故就不要駁故。

閒話休提，説回正經的，剛才也説過，這MISSION的目的是把LEELOO由核研究所中救出，所以在這版內玩者一定要使用KORBEN。至於此版也可分為兩部份，第一KORBEN就要在研究所天台跟那些傢伙玩槍戰。但由於這裡窄路較多，又要行獨木橋又要跳平台，故玩者要好好的利用那慢步動作(方向鍵+○)，不然一失足就會一命嗚呼囉。

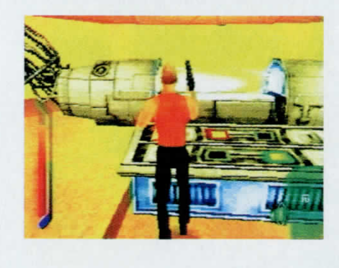
至於第二部份就是研究所內部，仍典型的迷宮一個。特點是升降機特多，左穿右插的很容易會迷路。不過最緊要的就是要在貨倉內取得防護罩啊。











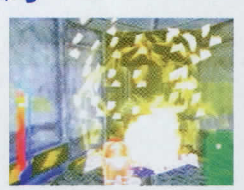


MISSION 2:紐約市警察局

當KORBEN把LEELOO救了出來後，鏡頭一轉就説KORBEN被紐約市警察捉了去收監，而玩者就要控制著LEELOO，把這個的士佬救出。不過，原來片子中又是沒有這段的。WELL，也沒有所謂啦，片子還片子，遊戲還遊戲嘛。

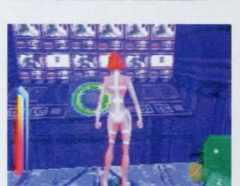
由於LEELOO不像KORBEN般可以使用槍，所以下下都要埋身肉搏。所以玩者操控時可要有更高的靈活性，適當的時候走位及防禦。又，由於此版是沒有敵人是用雷射槍的，故此由KORBEN承繼回來的防護罩也起不了甚麼作用。

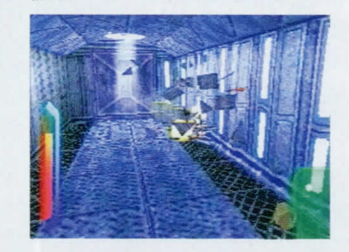
而這裡的敵人只要分兩種，一就是胖子警察，另外就是守衛機械人。前者有支利害棒棒，一篤可扣你四份一體力，故要用密集攻擊要他喚不過氣來；後者就像「濕水欖核周圍唧」，攻擊力雖不大，但煩在難纏，而且死的時侯還會自爆，務求要你同歸於盡。所以見它掉在地上再轉兩個圈時就要立即走，不然可會給它扣你一半體力。















© 1998 HUDSON SOFT
© 1998 Kalisto
© Gaumont 1998. All rights reserved.

製造商：BANDAI　價格：5800日圓　FIG / 2P / 對應DUAL SHOCK(ANALOG CONTROLLER非對應) / MEM
發售日：發售中(10月1日)　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

TEXT: 南光太郎

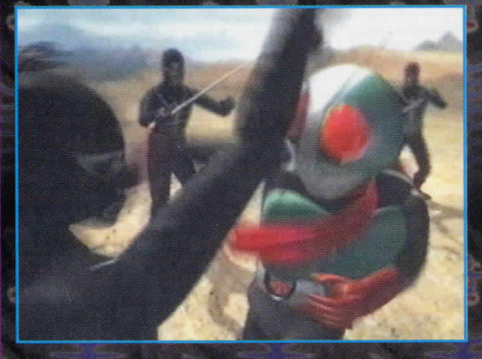
幪面超人

LET'S GO!! RIDER KICK



其實早於九三年初，BANDAI亦曾經於SUPER FAMICOM上推出過以幪面超人一號和二號為主題的動作遊戲，其中獨特的系統，以及忠於原著的表現，至今仍為人所津津樂道。然而事隔五年，BANDAI以PlayStation為平台再次製作《幪面超人》的遊戲，不過今次與之前最大分別的地方，就是遊戲改為以現時最流行的3D POLYGON形式表現，而且更將動作和格鬥等元素集於一身，以全新的姿態和大家見面，對於身為RIDER迷的你又豈能錯過呢？







操作方法

基本動作

方向鍵	角色操作
→/←	前進/後退
→→	前 DASH
→	疾走
←←	後 DASH
↘	蹲下前進
↓	蹲下
↙	蹲下後退
↗	前方小跳躍
↗	前方大跳躍
↑	小跳躍
↑	大跳躍
↖	後方小跳躍
↖	後方大跳躍
NEUTRAL回中	架式（於AUTO GUARD時為防禦專用架式）
SELECT掣	變身、挑發（RIDER STORY中本鄉猛或一文字隼人的變身鍵，其他場合為挑發）
START掣	暫停開啟簡易MENU
×掣	PUNCH拳攻擊
○掣	KICK蹴攻擊
□掣	GUARD上中段防禦
↓□掣	下段防禦
×＋□掣	投技
L1掣	外線迴避
R1掣	內線迴避
L2・R2掣	必殺技掣

* ……為短瞬間輸入、→……為長時間輸入

倒地中行動

前轉	→
後轉	←
內線迴避	仰向倒地時↑、俯向倒地時↓
外線迴避	仰向倒地時↓、俯向倒地時↑)

特殊動作

投擲武器攻擊	手持武器時×○□同按
解拆投技	對手投技捕捉瞬間×＋□（背後投、指令投解拆不能）
CANCEL技	特定攻擊擊出前□

起上攻擊

起上中段攻擊	○
起上下段攻擊	↓○
跳躍起上	×
跳躍起上攻擊	跳躍起上後○or×

背後攻擊

背後PUNCH攻擊	背向對手時×
背後KICK攻擊	背向對手時○

空中受身

上方受身	浮空狀態中被對手攻擊瞬間↖or↑or↗＋□
後方受身	浮空狀態中被對手攻擊瞬間←or→＋□
下方受身	浮空狀態中被對手攻擊瞬間↙or↓or↘＋□
地上受身	浮空狀態中至着地時□

© 石森プロ・東映 © BANDAI 1998 MADE IN JAPAN

模式介紹

STORY MODE

在此模式中，故事共分為正邪兩邊展開，其中包括以幪面超人為中心，破壞惡之秘密結社「撒旦幫」野心家們陰謀的「RIDER STORY」，及透過社內亂鬥獲得再改造機會成為最強怪人，從而打倒幪面超人為目標的「SHOCKER STORY」。



RIDER STORY

忠於原著的遊戲模式，其中玩者要扮演幪面超人一號本鄉猛和二號一文字隼人，通過與戰鬥員（橫向動作）和怪人（對戰格鬥）兩個戰鬥部份，重現原著中各個名場面。













死鬥！戰鬥員 MODE

要以幪面超人一號或二號，與湧之不盡的戰鬥員角力，最後總合計算能擊倒戰鬥員的數目，是為挑戰最高紀錄的競賽模式。

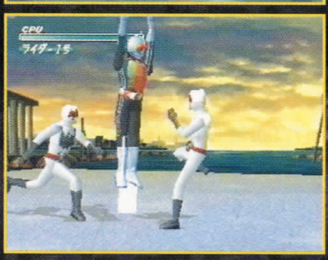


SHOCKER STORY

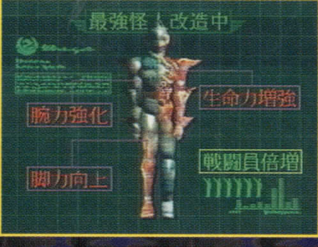
忠實將怪人心路歷程，以及社內明爭暗鬥毫無保留地一一演繹的模式，玩者要扮演破壞惡之秘密結社「撒旦幫」的改造怪人，在社內亂鬥中與眾怪人對戰，勝出後便可以獲得再改造機會成為最強怪人。在最強怪人改造的過程中，玩者除了能夠選擇腕力、腳力和生命力三方面強化之外，更可以選擇倍增所持有的戰鬥員，完成改造後才可以策動對付幪面超人一號和二號的計劃。計劃首先要以戰鬥員為先頭部隊，削弱他們的體力及戰鬥力，當所有戰鬥員均敗陣的時候，玩者所操縱的最強怪人就要與他們正面交鋒，至於是邪不能勝正？或是幪面超人的最期？就全賴你的表現！













另外，不得不提，「SHOCKER STORY」與「RIDER STORY」最大分別的地方，就是前者中是不設續關，而且對戰形式亦以一回合決勝負，充份表現出特攝世界中打不死的幪面超人，以及得一次機會的改造怪人宿命……

DIGITAL CARD MODE



在上次介紹中亦提及過，只要於遊戲中達成「STORY MODE」、「1P對戰MODE」、「SURVIVAL MODE」及「特訓MODE」的特定條件（例如在「特訓MODE」中，完成各角色指定的連續HIT數目），透過不同的難易度設定，從而取得一定數量的幪面超人DIGITAL CARD，全部共一百張。其中共收錄經典產品廣告和對白的「MOVIC CARD」與「SOUND CARD」，以及取得不同ALBUM的「LUCKY CARD」，此外，更不乏隱藏要素項目的「特殊CARD」，要全般找齊就要努力呀！







製造商：KOEI/ 售價：328港元
記憶：1 Block/ 發售日：發售中/ 容量：CD-ROM
FIG/ MEM/ DUAL SHOCK(震動及ANALOG)對應



By：小寶寶



DESTREGA

實戰技巧完全分析篇

系統續報！！

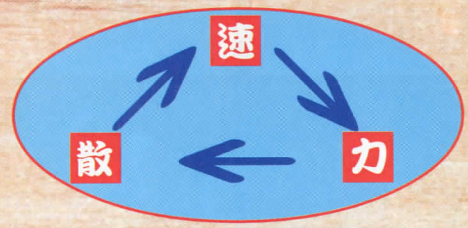
在80期怪傑的簡單介紹後，相信大家對此遊戲也有不少的認識吧。讓我給大家重溫一下戰鬥系統，兼且更詳盡的介紹一下其他進階的使用方法。

埋身攻擊

攻擊可分為三種：輕攻擊(□鍵)、重攻擊(△鍵)和閃入攻擊(○鍵)，而其中輕和重攻擊可以組合成強大的連續技，如再配合魔法作Down攻擊的話則可做成極大的傷害。

魔法互剋

魔法可分為三種：速(□鍵)、力(△鍵)和散(○鍵)三種，而三種魔法是互相剋制的，如圖：



即是說，如果 力 和 速 的魔法互攻的話，力的魔法會被速的魔法銷去，但速的魔法仍可攻擊到對手；反之，若速 和 散 互攻的話，散的魔法就會比速的優勝。

複合魔法

不錯，魔法的而且確是只得三種類，但是，他們卻可以組合起來變成強大的複合魔法。而複合魔法卻需要魔法計的一定長度才可使出。而魔法計的長度不同它所顯示出來的顏色亦會不同，它所表示的意思如下：

紅色：魔法計少於三分一，不能使出任何魔法

黃色：魔法計在三分一和三分二之間，只能使出第一級的魔法

綠色：魔法計在三分二和全滿之間，可使出第一或第二級的魔法

藍色：魔法計全滿，可使出他全部等級的魔法或特殊魔法

第一級魔法即是發出一下普通的魔法，會使用三分之一條魔法計；第二級魔法就是發出一下儲兩次勁的複合魔法，例如△□、□□或△○等等。而這些魔法的次序不同，施出的魔法也會不相同，即是說，□△和△□的魔法是不一樣的，所以總共有九個這樣的魔法組合；第三級魔法就是發出一下儲三次勁的複合魔法，如□□□、□□△、△△○等，總共有二十一個組合(不包括特殊魔法)。而特殊魔法則是速、力、散三種魔法的組合，不論按鍵的先後次序如何，得出的魔法效果也會一樣。



■這個就是Serea的○△ 組合魔法了

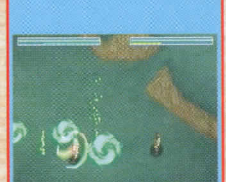


■Serea的特殊魔法 - 大旋風！！

Charge 技

防禦(L1鍵)、Dash(R1鍵)和跳躍(×鍵)這三個動作，都可以在使用魔法時使出，如是者便可以做出Charge防禦、Charge Dash和Charge跳躍。

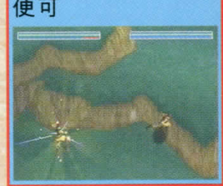
Charge防禦：可以抵擋(甚至彈開)一般平時不能檔格的魔法攻擊



Charge Dash：可以衝過敵人的魔法攻擊然後直接攻擊走到對手的跟前作出攻擊



Charge跳躍：可以在跳躍時連續不斷地放出不同的魔法，只要在空中連續按不同的魔法鍵便可



攻擊互剋

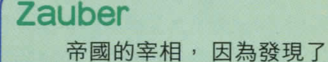
三種攻擊方法(直接埋身攻擊、魔法攻擊和Charge Dash)是互相剋制的，和三種魔法的相剋相類似，這樣令戰略更為多元化，詳看下圖：



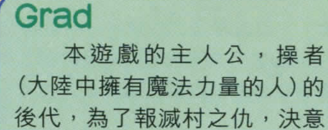
© KOEI

遊戲角色介紹

(每個角色旁的能力表的字母分別代表不同的能力值：
P = Power魔法攻擊力　R = Run角色的移動力
S = Speed魔法的速度　D = Dash角色的Dash速度
H = Homing魔法的追縱力　J = Jump角色的跳躍力)

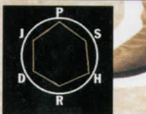



Grad
本遊戲的主人公，操者(大陸中擁有魔法力量的人)的後代，為了報滅村之仇，決意討伐Zauber。

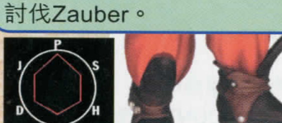


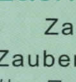
Serea
遊戲的女主角，由於國亂而和家人分散。後來認識了Rosen之後，便知道自己謙獏恂漕沨R。

Rosen
老一輩的操者，為了尋找世上剩餘的操者遺裔，不斷四出外遊。

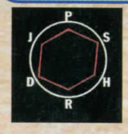
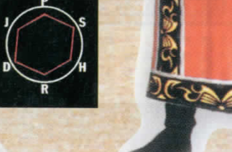



Zauber
帝國的宰相，因為發現了遺寶而取得權力。為了保着自己的勢力，不惜用盡方法消滅世上的操者。

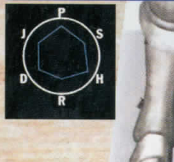



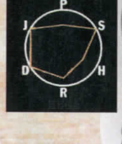
Laon
Zauber的忠臣之一，由Zauber未有勢力已經跟隨着他，是一個力量型的人物。

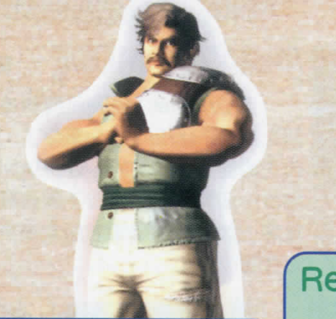
Falma
他在內亂時才加入Zauber的陣營，但憑着他的實力而嶄露頭角，但他的過去仍是個謎。



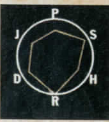

Teem
為了抵抗Zauber，他率領一班同士組成遊擊隊，原本為皇家騎士的一員。

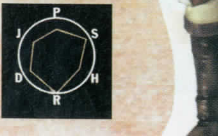



Kuga
他是參加了Teem的遊擊隊的其中一員，但是他的經歷和參加遊擊隊的理由則有人知道。

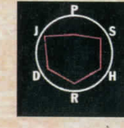




Milena
在帝國南部據點的舊宰相之女，她不斷在尋找殺父的那位操者。

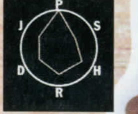




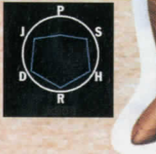
Anzeal
帝國的第二皇女，為了避過內亂於是離開王宮，現時是唯一擁有王族血統的人。




Doil
舊帝國的戰士，現在和兒子兩人過着隱居的簡樸生活。




Reus
Doil之子，原本和父親過着簡單的生活，可是因戰亂的關係，使他的操者能力覺醒了。




製造商：NAMCO　發售日：9月23日
售價：5800日圓
ETC／MEM

文：積奇

NAMCO ANTHOLOGY 2

NAMCOANTHOLOGY 2
PUSH ● BUTTON
© 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

前言 包羅萬有的第二集來了！！

在第一集《NAMCO ANTHOLOGY》推出後不久，這個二便隨即發售了！和前作一樣，這個第二集亦包括了4個當時大受歡迎的作品，它們分別是《PACK ATTACK》、《維京大冒險 時之鍵傳説》、《NAMCO CLASSIC II》和《KING OF KINGS》，現在就待積奇為大家逐一介紹吧！

PAC-ATTACK

這個早於93年大受歡迎的作品，除了主角是PAC-MAN外，其玩法亦和食鬼相類似。

遊戲玩法

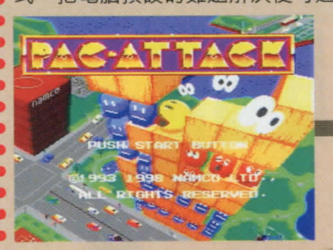
Original Mode和Arrange Mode的分別，除了畫面較簡單外，其玩法基本上是一樣的。按鍵把掉下來的方塊方向改變，由於這些方塊往往夾雜著一些「小鬼」，利用PAC-MAN把它們吃掉便是至勝法則。另一方面，有一點要注意的是PAC-MAN雖然會和方塊一起落下，但它的移動是有一定方向的，那便是它們的臉了！臉朝那一方，它便會朝那一方前進，大家注意啊！



■利用PAC-MAN把鬼吃掉便是主要工作。

ORIGINAL MODE

內裡有3個模式供大家選擇，而Puzzle Mode更是這個版本獨有的。所謂的Puzzle Mode，其實是一個解題模式，把電腦預設的難題解決便可過關。





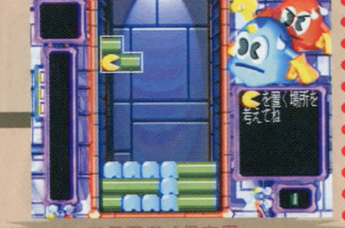
■Puzzle Mode可考驗玩者的根性。

ARRANGE MODE

和Original Mode不同的地方是把之前的Puzzle Mode棄除了，取而代之的便是「ROAD to GOHAND」。這是一個學習模式，有不同的難度供選擇，如不習慣玩法的朋友便要在此多學習了。



■鬼仔們被吃掉時的表情十分過癮。


■學習模式很有用。

NAMCO CLASSIC II

NAMCO CLASSIC的熾熱戰開始了！選出配合你的選手，在比賽中勝出便是你的任務，就是玩Original Mode亦可感到高爾夫的樂趣啊！初代早於92年推出，這個第二彈的指標是以真實的高爾夫為主，於當時來説，多種類的模式確是十分充實。

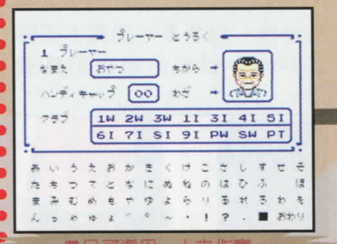
遊戲內容

這個《NAMCO CLASSIC II》合計洞的總數超過60個，經嚴格挑選後比前作共多出27個洞。而遊戲內的NAMCO COUNTRY全體圖的草圖更用上設計員整個月的時間呢！

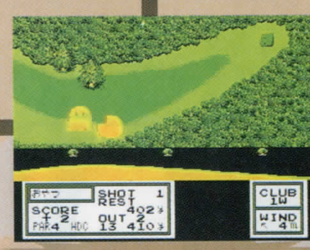
ORIGINAL MODE

和Arrange Mode有著一定分別，遊戲內可選用的選手只有一人。模式共有3個，除了錦標賽外，更有練習模式供選擇，十分親切。





■只可選用一人來作賽。



■版圖的設定亦有特色。

ARRANGE MODE

選手增至6人，畫面更是大躍進了(這個是當然的啊！)，人物的能力更是分門別類，加上版圖亦有著一定的分別(更用上多邊形來製作呢！)，這個Arrange版確是十分不俗。





■可選用的人物增加了。



■畫面更是判若兩人。

© 1993 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 1992 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
© 1986 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
©1988 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

維京大冒險 時之鍵傳說

記得早在86年推出的「時之鍵1」可說是一隻令人玩至手汗直流的RPG，雖然遊戲的畫面不甚美觀，可是玩它時的投入度至今仍歷歷在目。到了這個「ANTHOLOGY 2」更包括了它的Arrange版，實在十分充實。

STORY

傳説Marvel Land的人民是擁有無限生命的，亦即是不死。亦因為衣食豐足的關係，人們便起了紛爭。有見及此，神便為這個大地築了一坐大鐘，到了適當時間人們便會死去。可是有一天，一名恐懼死亡的男子卻把掌管這個大鐘的「時之鍵」給奪走，而被封印在時之間隙中的惡魔「桑納」亦於這時甦醒。被惡魔的陰影籠罩的人們便向天界發出了求救的聲音，這個聲音亦傳到了天界的住民，華魯僑尼那裡……。


■兩個版本的「時之鍵」故事分別不大。



ARRANGE MODE

給人的感覺可說是判若兩人，畫面細緻了，就是魔法的表達亦十分華麗。另一方面，人物的動作亦增加了不少，比如蹲下和跳躍等，充滿了動作要素。

ORIGINAL MODE

和Arrange Mode的最大分別可說是Save的方法，「O」Mode是依靠往旅館投宿，只要睡一覺便可把你進行遊戲時的Level給儲存了，十分便利。而「A」Mode的進度儲存則是靠一些時之柱陣，站在它們的中央便可。




■Original版是要往旅館投宿的。



■Arrange版則依靠一些時之柱陣。


■畫面十分細緻。

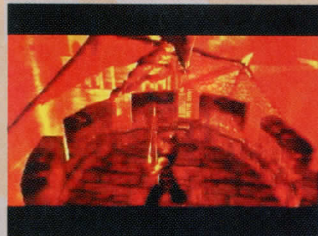
■魔法的使用亦十分華麗。

KING OF KINGS

這是一個以幻想世界為舞台的戰略模擬遊戲，身為君主的你要做的便是利用妖精和龍族組成最強的軍隊，把其餘各國的勢力消滅，成為「王中之王」。

STORY

於遠古以前，有一個被自然之惠所孕育的美麗大陸存在，其名字是「安力奇」。而在這個大陸之上有3個國家存在，它們分別是哥拉遜、可拉利奧和巴斯特。可是和平的日子卻並不長，由於整個安力奇大陸還有許多土地未被開發，而爭奪便由此而起，隨著一個接一個的戰爭而展開……。


■土地的爭奪由遠古已開始。

ORIGINAL MODE

和Arrange Mode的最大分局便是故事模式的版數較少，只有4個（「A」模式有5個），而可供4人同時遊玩的Muti Play模式可選用的版數亦較少只得8種類（「A」模式共有12種類）。



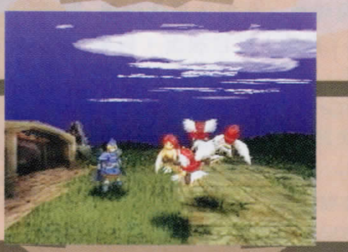
■Original版的戰鬥。


■版面的設定較簡單。



ARRANGE MODE

戰鬥畫面大幅強化是Arrange版的魅力，就是版圖亦變得十分流暢和自然，而當中更加了不少多邊形製作的場面，十分不俗。


■戰鬥已變得3D化。


■這個不用說也知是Arrange版了。

新GAME介紹



製造商：TAMSOFT　發售日：9月23日
售價：5800日圓
RPG／MEM

文：積奇

KNIGHT & BABY

命運中與BABY相遇的KNIGHT！



前言

控制著KNIGHT和BABY，於這個不思議世界中冒險便是遊戲的目的。這個KNIGHT & BABY的世界存在著的是不同的村落，除了有廣大的草原、險峻的山脈外，更有瞭闊的海洋，等待著玩者的便是無數凶險的地域了。遊戲會以全多邊形來表達，加上多采多姿的敵人，你有勇氣拯救這個世界嗎？





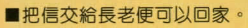






STORY

故事講述某一天，村長把一封信交了給KNIGHT，著把它帶往「哥哥洛村」的長老處，這樣子KNIGHT的冒險便開始了。KNIGHT並不是孤獨的，和他一起旅行的便是小妖精莉莉娜。在數場戰鬥過後，KNIGHT他們到達了哥哥洛村，並把村長的信交了給長老。當他們回程的途中，竟遇上了一隻不思議的生物BABY，正想上前一看時，一條光柱從天而降，光柱內的老人對KNIGHT說希望他能把BABY送回它的家人處。回到村裡，村長看到BABY時竟說它會帶來災難，亦因為這樣的理由便著KNIGHT把它棄置在村外的洞窟去。可是心地善良的KNIGHT在洞窟外猶豫時，想起了光柱老人對他說的話，決心要把BABY帶回家人處的KNIGHT便不理村長的話，展開了他的尋人大冒險了！

■把信交給長老便可以回家。



■回程時遇上命運中的BABY。



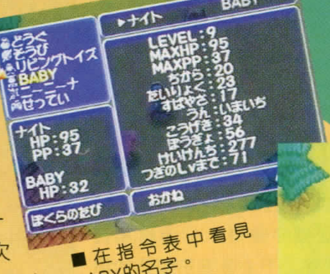
■KNIGHT會不理BABY嗎？



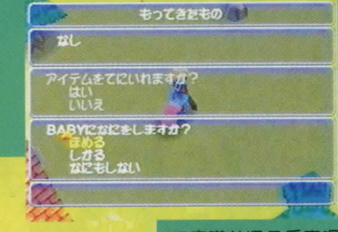
■於夢中想起了老人的話。

BABY的育成方案！

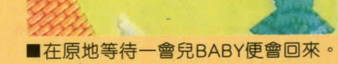
遊戲內當BABY正式加入成為同伴後（在指令表內出現BABY的字樣），便可在表中選「差遣」把它放出。只要等待一會兒，它便會急急的歸來，而且更會帶來一些道具呢！這些道具中除了會有和KNIGHT身上持有的一樣外，就是KNIGHT身上冇的它也會把其帶回來，當中更包括一些商店內買不到的道具呢！另一點要注意的是，每一次BABY出外搜括時，並不一定會有收穫，而所謂的育成便可在這時運用了，當它把東西帶回來時，便可選擇「讚美」和「斥責」，當然，如它沒有任何收穫而你又給與讚美的話，它便會變本加厲，愈來愈懶了。



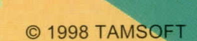
■在指令表中看見BABY的名字。



■應讚美還是斥責呢？



■在原地等待一會兒BABY便會回來。



© 1998 TAMSOFT

KNIGHT & BABY的伙伴

KNIGHT和BABY的重要伙伴之一便是LIVING TOYS。所謂的LIVING TOYS其實是由這個世界的天才科學家「札比特」所研究出的彈簧式玩具，除了用途不同外，其內裡更蘊藏著一股神秘的力量。當KNIGHT使用這些LIVING TOYS時便會消耗他的「PP」，換句話說，這些LIVING TOYS可說是一種召喚式道具。



■LIVING TOYS的種類有100種以上。



■使用PP才可把其召喚出來。



■這些「TOYS」的攻擊模式各有不同。

LIVING TOYS的特性

有如其他RPG的魔法一樣，這些LIVING TOYS可分為「攻擊系」、「補助攻擊系」和「回復系」和「其他」四個種類，了解它們的特性，繼而在戰鬥中使用便是遊戲的要缺。另一方面，KNIGHT在召喚這些TOYS的時候是會受到限制的，那便是在一場戰鬥之內，最多只可召喚三種類的TOYS，之後便不能再召喚。而一些特別的TOYS更是只可以召喚一個回合，戰鬥後便會消失。



■LIVING TOYS要小心使用。

攻擊系

攻擊系的LIVING TOYS是會在戰鬥中協助KNIGHT和BABY的。這一系的TOYS擁有不同的攻擊方法，除了會作出單一攻擊外，一些強勁的TOYS更會一次過攻擊複數的敵人，十分便利。而這些TOYS更有屬性之分，因應不同的敵人而使用便是戰鬥的基本了。



■攻擊系的TOYS會是戰鬥時的好幫手。

補助攻擊系

顧名思義，這系的TOYS是補助KNIGHT和BABY他們攻擊的，是一種不會直接攻擊敵人的TOYS。為了使戰鬥可以更輕鬆的進行，有較的運用便十分重要。比如可以增加KNIGHT攻擊力的「マチルダ」等便是其一，你會把那一種召喚出來呢？



■可以補助KNIGHT和BABY他們攻擊。

回復與其他系

在眾多系的LIVING TOYS中，使用率最高的可算是這系了。當中更有一些如地圖和戰鬥解說等特殊的TOYS，一些在戰鬥中使用後意味不明的道具也在其中，如可以先了解道具的特性後再使用便最好不過了。



■回復的TOYS是戰鬥中最常用的。

人物小介紹



KNIGHT

受命運之絲所引導的少年

BABY

謎之生物，被白鶴運送途中掉落在奧拉格村。



莉莉娜

於失去記憶時得到KNIGHT的幫助，以後便住在奧拉格村。



價文

「卡卡孟其」族的末裔，為了尋找封印邪神「芝價」的寶珠而出發。

製造商：CAPCOM　發售日：發售中(9月23日)　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
2P/ACT/MEM/Dual Shock對應(PlayStation)

By: Agent X · Glen
道具：電傳盔甲一件

CAPCOM GENERATION カプコン ジェネレーション 第2集 魔界と騎士

亞瑟！你仲敢來嗎？

繼《19》系列之後，CAPCOM再度推出經典遊戲集。至於今集的名字，稱為《CAPCOM GERNERATION～第2集　魔界與騎士～》，而當中所收錄的三隻遊戲，就是以高難度著稱的《魔界村》系列！！

CAPCOM GENERATION～第2集　魔界與騎士～





於1985年9月推出的《魔界村》，是一隻業務用的動作遊戲。當時最吸引人的地方除了難度之高足以令人咋舌外，特別的遊戲系統亦是原因之一。其中，當主角一亞瑟受到傷害時，鎧便會消失而令亞瑟變成"身無長物"，剩下一條"孖煙囪伴其左右。這種獨一無二的設計，成為了亞瑟及日後《魔界村》系列最大的特徵。

各關畫面介紹

Stage 1

雖然只是剛開始，但是已使你有"死去活來"之感。當中，玩者需要留意的是中途出現的綠魔怪，以及其後能於空中放"丫叉"的小鬼。



■此關的BOSS除會放出火球攻擊外，更要小心被其壓死。

Stage 2

此關需要留意的是移動速度頗高的小惡魔，以及會突然用高速撞向你的大男。



■BOSS和Stage 1相同，不過就要面對2隻了。

Stage 3

在此關的途中，亞瑟是會遇上多隻可以穿牆過壁的飛天魔人，牠會一路向亞瑟跟蹤及暗算，所以要非常小心。



■BOSS是一隻會放出火球的龍，只要不斷攻擊，牠的身體便會逐漸縮短。

Stage 4

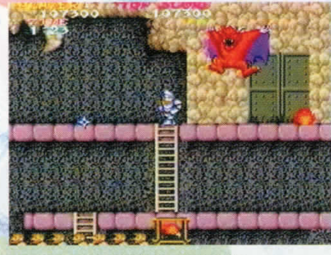
此關的敵人雖然不多，但並不表示可以放鬆下來。因為今次亞瑟需要跳過一連串的陷阱，而且途中又會出現那些飛天魔人。至於BOSS，則和Stage 3一模一樣。



■非常討厭的飛天魔人。

Stage 5

此關的敵人可以說是五花八門，而且數量亦不少。因此，亞瑟在上梯子的時候，應盡量小心。



■BOSS是兩隻會向亞瑟作俯衝攻擊的飛天魔人。

Stage 6

亞瑟在此關便需要再次與以往的BOSS進行決戰，當解決了2隻Stage 5的飛天魔人後，便會發現由於亞瑟手上沒有最終BOSS的剋星一十字架。因此，亞瑟便需要退回至Stage 5，直到找到十字架為止。



■由於沒有十字架，所以……。

■戰勝惡魔，救出心愛的公主！！

© CAPCOM CO.,LTD. 1998
ALL RIGHTS RESERVED.

DAIMAKAIMURA

大魔界村

由於《魔界村》的成功，因此CAPCOM於1988年12月推出其續篇，名為《大魔界村》。《大魔界村》除了保留了前集一些受歡迎的設計外，更加入了全新的意念，令遊戲的變化更多、難度更高。

當中，亞瑟所穿著的鎧將會有普通及黃金二種分別，而且穿上了黃金之鎧後，亞瑟便可以因應手上的武器來發放出不同的強力魔法。此外，今集的亞瑟可作向上或向下攻擊，令遊戲的變化比前作為大。



另外，當亞瑟經過某地後，寶箱便會浮現出來，而且寶箱的內容有好有壞，亦令遊戲的刺激性增加不少。



各關畫面介紹

Stage 1

遊戲一開始，亞瑟就要面對大量由地上或草叢"飄"出來的死神。到斷頭台地域時，應小心一些在樹幹上的禿鷹。在與BOSS決戰前，亞瑟會遇上一些突然從地面爆出來的魔藤，以及"勇往直前"的肥豬妖。



■死神算是較容易對付的敵人。



■魔藤的弱點就是在枝幹中紅色部份。

■BOSS是一隻拿自己的頭部作為攻擊武器的"怪"獸。

Stage 2

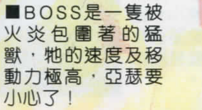
此關一開始亞瑟便會遇上大量石頭龜，而且只能在其伸出頭及手腳時進行攻擊。之後，亞瑟便要通過流沙地域，小心吊橋部份會出現下榻的情況。來到四周受火炎包圍的地段，便會出現多隻由火柱變成的火蝙蝠。



■小心從天而降的石龜。



■一不小心，就會抱憾終生！



■BOSS是一隻被火炎包圍著的猛獸，牠的速度及移動力極高，亞瑟要小心了！

Stage 3

開始時，亞瑟會於一處正在上升的台階，要留意那些體形龐大的武士，以及會放下石塊的小綠魔。當亞瑟踏上了一條類似"舌頭"的路，便是考驗玩者驚人耐力及反應的時候了。記得不要過於接近石魔，否則很容易被它吞噬；更不要貪心打開寶箱，以在危及時用來作立足之地。



■一定要打中武士身體部份，只打他的劍是沒有作用的。

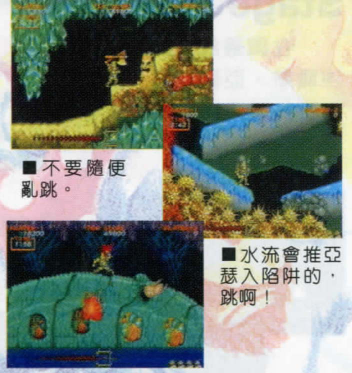


■可以算是遊戲中，最能令你刻骨銘心的地方。

■BOSS是一隻被白煙包裹著的魔眼，不斷攻擊牠的眼睛便可。

Stage 4

開始時，亞瑟要小心不能跳得太高，否則便會撞上堅硬而鋒利的晶石。當進入鋪滿了冰及水的路段時，要小心被水流衝進陷阱中。之後，亞瑟便踏著一些會食人的植物來下降，而植物之間的距離接近時，最好不要使用跳躍，只需要向前走便可。



■不要隨便亂跳。

■水流會推亞瑟入陷阱的，跳啊！

■BOSS是一隻海怪，只要將牠五處會放出怪蟲的地方消滅，便可過關。(不過，小心那些怪蟲會將亞瑟迫入海中！！)

Stage 5

亞瑟一開始會遇上一些剩下骨頭的飛龍，之後二隻迴避力頗高的飛天魔人便登場。由於牠們是十分難纏的傢伙，因此亞瑟最好首先將牠們消滅，然後才繼續前進。



■大量飛龍出現，幹掉牠們吧！

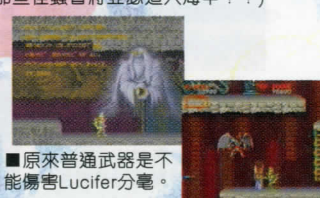
■在《魔界村》中亦曾經出現的人物，今次則"雙雙"出場。



■BOSS是一隻由無數蜜蜂組成的大蜜蜂怪，只有當牠似大蜜蜂的形態出現時，向牠攻擊才會有效。

Stage 6

當消滅大蜜蜂怪後，不要以為便可以向最終BOSS－Lucifer挑戰。原來由於亞瑟手上的武器對最終BOSS是沒有任何作用，所以亞瑟便要重頭……？！無錯，就是由Stage 1重新開始，當亞瑟找到用來對付Lucifer的武器－Psycho Cannon後，最好便不要再轉換武器，直到Stage 5……。(唉！又沒有Save，真的好慘！！)



■原來普通武器是不能傷害Lucifer分毫。



■只要出現"仙女"，就立刻向她走去，便可以獲得厲害武器。

■會將地板也破壞的激光武器，原來惡魔的科技早已去到如此地步！！



■非常感人的場面……

武器介紹



槍：會作直線攻擊的武器
魔法：同時向上及左右方向發出的閃電攻擊魔法



短劍：可作連射的武器
魔法：分身攻擊魔法



火炬：會在地上產生火柱的武器
魔法：火球魔法





伊卡洛斯之盾：會沿地勢前進的武器
魔法：鏡魔法

劍：強力近距離攻擊武器
魔法：雷龍魔法



大鐮：攻擊力高，但連射性低的武器
魔法：爆裂魔法

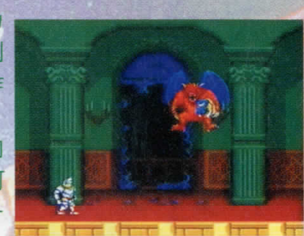


Psycho Cannon：唯一可以消滅Lucifer的究極兵器
魔法：——

超魔界村 CHOHMAKAIMURA

《大魔界村》推出後三年，家用遊戲機的潛力漸漸為各遊戲廠商所重視。因此CAPCOM便特別為當時的超級任天堂推出《魔界村》系列最新作品，名為《超魔界村》。

《超魔界村》雖然取消了《大魔界村》中可以向上或向下的攻擊，但卻增加一件青銅鎧，以及可以作出二段跳躍。另外，今集又增加了「盾」這一ITEM，以用來為亞瑟抵銷敵人的流彈。



各關畫面介紹

Stage 1

遊戲一開始，亞瑟又要面對一大群的喪屍，而且在囚室中的火龍，其所放出的火球攻擊是可以超越囚室的範圍，因此亞瑟應盡早將之消滅為妙。此外，當亞瑟到達海邊時，應立刻跳到一些石柱之上，以免被突然而來的巨浪沖走。



■BOSS是一隻會生出小怪鷹蛋的大鷹。

■如果趕不及到達石柱的話……

Stage 2

此關亞瑟將到達一艘幽靈船上，而船上出現的自然是一些幽靈及躲藏於寶箱中的小鬼們。當亞瑟跳上木筏離開幽靈船後，所面對的敵人雖然並不太多，但由於受到潮水高低的影響，因而便非常考驗玩者的眼界和反應了。



■那些躲藏在寶箱的小鬼會衝向亞瑟啊！

■BOSS是一隻水中妖怪，要小心牠的攻擊，更要留意潮水的高低來調節迴避方式。

Stage 3

今次，亞瑟會由冰冷海水走進充滿火炎的地下之中，而且要小心那些時常在你左右的小鬼，以免牠們不知不覺地"飄"到亞瑟的身邊。在走到一些塔時，玩者亦要小心那隻非常討厭的飛天魔人。



■小心陷阱之餘，更要留意敵人的動向。

■BOSS是一隻會放出大量石塊的巨蟲，而弱點就是其頭部。

Stage 4

這是非常特別的一關，尤其當中運用了畫面旋轉機能。至於若想找到出口的話，便必需要到達指定的地方，令畫面旋轉來打開前進路線。



■畫面轉動了，要留意方向。



■BOSS是一隻三頭龍，不斷向其頭部攻擊吧！

Stage 5

亞瑟又會進入冰雪地段之中，當中要小心一些突然由地面爆出來的冰藤，及不要作出二段跳躍，以免撞上於畫面上方的冰柱。之後，亞瑟在上山時亦要小心雪崩，而迴避的方法就是躲在一些梯子之上。



■雪崩了，趕快逃命。

■BOSS是一隻雪怪，牠會放出一些會令亞瑟結冰而不能動彈的冰球。

Stage 6

進入此關後，亞瑟便會立即面對可以穿牆過壁的飛天魔人，而且將會令玩者陷入苦戰之中。不過，亞瑟很快又要面對他的宿敵了……



■前後夾擊，危險！



■此BOSS(全名為：Asutaroto)大家雖然早已認識，但在迴避牠的火柱時，還要小心由牠頭部所放出光柱。

Stage 7

在與最終BOSS進行大決戰前，亞瑟在這裡除會面對那些飛天魔人外，更會遇上一大群的幽靈，令玩者更加難以迴避。



■幽靈四圍走，真的很難搞。

■今次，當亞瑟消滅了Stage 6的Asutaroto後，便會有一隻名為Nebiroth的怪物出來與亞瑟"玩玩"。其中，要小心由牠頭部所放出的特大冰柱，是比Asutaroto更難應付的對手。

Stage 8

當大家以為拿到鎖匙，準備進入Stage 8時，公主突然出現於亞瑟眼前，並告訴他只有找到一件可以消滅惡魔的手鐲，才能將她拯救出來。亞瑟連拒絕的時間也沒有，便回到Stage 1重新開始！！！

當然，若亞瑟找到手鐲後，便會擁有最強的武器，而且更可以進入Stage 8與大惡魔－Samael決一死戰……(不過，亞瑟還要先過Stage 1-Stage 7才可)



■又要重新開始！救命啊！！(筆者突然有種暈眩之感#%#？！)



■找到手鐲了！



■由於沒有向上攻擊，因此亞瑟需要跳上從Samael所放出的冰板，才能夠攻擊牠的頭部。

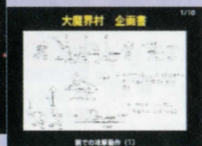
■亞瑟，你真係行啊！！(不過，成日都要救公主，你唔悶咩？！)

「Collection Mode」

在《CAPCOM GERNERATION～第2集　魔界與騎士～》中，當然是會增設這個收藏了大量珍貴資料的「Collection Mode」。當中，玩者可以知道遊戲的歷史，以及一些圖片及簡單攻略等等。



■同樣會有十分可愛的插圖。



■一些遊戲的開發資料。

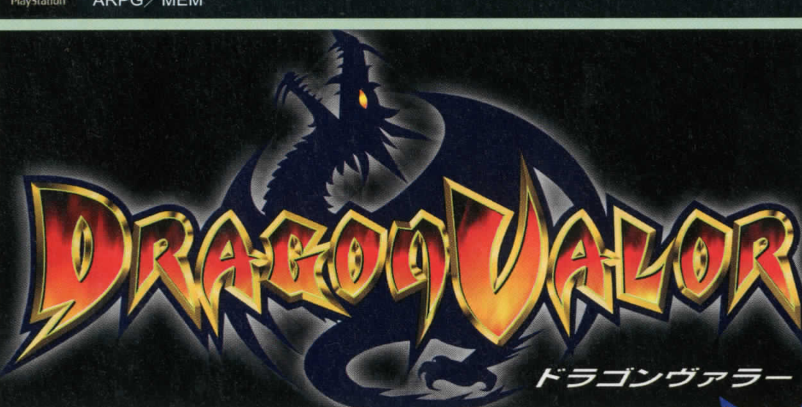


■怪獸圖鑑。

PlayStation

製造商：NAMCO　售價：未定　發售日：99年春季預定
記憶：未定　容量：未定
ARPG／MEM

TEXT：FUKUDA



勇士與狂龍的夢幻冒險

第一時間全面速報

以龍族作為主題的原創ARPG

以《DRAGON BUSTER》聞名於業務用及家用界的NAMCO，經過多年歲月現終於決定在PlayStation上推出同樣充滿幻想世界觀、劇情壯大的劍與魔法ARPG《DRAGON VALOR》！除一般街機遊戲所能帶給玩者的爽朗感覺外，它還包含了主角成長歷程、極富個性的故事和頗巧心思的謎題等要素，再加上和眾女性角色所發生的微妙感情事件，令遊戲性更添豐富充實。

■大陸地圖

■山脈地帶裏的瀑布

■黃昏時的景色不錯

震撼性的戰鬥場面

在全多邊形的遊戲畫面裏，主角往往需要與兇猛的惡龍決一死戰，諸如跳起重斬、靈巧閃避及被龍的後尾擊中等情景，都能一一在遊戲中表現出來，緊張刺激得可以。


■我的天！竟然要與這條巨龍打?

■在迷宮內也有機械兵

地形構造精密的迷宮

跟普遍ARPG相若，在遊戲中大部份迷宮都設有耗費心思破解的機關和陷阱，例如暗掣、控桿和地洞等式式俱備，此外亦有各種嘍囉妨礙着玩者前進。


■不知推這個掣有何用處?


■尖刺陷阱一躍而過

角色設定一覽



古羅佛斯
故事第一章的主角

絲莉亞公主
艾雷米亞王國的公主



遊戲中出現的
龍系生物

© NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

製造商：ENIX　售價：4900日圓
發售日：98年9月25日　容量：16M
RPG／2人／對戰線／GAMEBOY COLOR對應／SUPER GAMEBOY對應

負責：SUPER DQ FANS福田君

DRAGON QUEST MONSTERS~TERRY'S WONDERLAND
勇者鬥惡龍 泰利的怪物大冒險

冒險之書 引導篇

泰利童年時代的大冒險

在《DQ VI》裏相當受玩家(尤其是女孩子)歡迎的角色泰利[テリー]，這回以主角身份出現在此GB遊戲中。某天晚上，泰利的姊姊美妮優[ミレーユ]被木頭國[マルタ]的怪物捉走了，為救回親姊他於是便跟隨綿花仔[わたぼう]到大樹國[タイジュ]去…


■泰利誓要找回被捉走了的姊姊

尋找擅自離開的荷依明

到達大樹國後，經官員的引見泰利與這兒的國王會面，接着他會叫泰利到去牧場去負責人普里奧[プリオ]，他會將一頭史萊姆送給泰利作為見面禮。後來再和國王談話時得知他的寵物荷依明[ホイミン]，竟然一聲不響便自行離開，泰利於是自薦把荷依明找回，這時可先到左側房間打開寶箱取得藥草。


■接受大樹王的委托去尋找荷依明

基本指令表

既然即將進行冒險，那便先按A掣對指令表作初部了解，記着要經常利用「作戰」裏的「冒險之書」[ぼうけんのしょ]來儲存進度啊。

強度[つよさ]	觀看隊中怪物的強度，包括現時能力值、性格、種族系統、經驗值和持有魔法等
道具[どうぐ]	使用現時所持有的道具，最多可攜帶20件，留意有部份只能在戰鬥中使用
特技[とくぎ]	查看或使用怪物懂得的咒文和特技，像攻擊或補助魔法當然只能在戰鬥中使用
作戰[さくせん]	遊戲的其他設定項目像改變隊中怪物排位和儲存進度等

在詭異迷宮中探求出路

應承過國王後，泰利便可從對着牧場的另一條樓梯到地下室，只要進入右上角旋轉着的「旅人之門」就能通往異世界去。每個異世界都是自動隨機製成，玩者需要找出黑色洞口才可通往下一層，各位可以按SELECT來查看這一層已行過的地圖，此外地面上亦會隨機出現金錢或道具如藥草等。留意，由於在異世界內是不可用作戰指令來儲存的，固此需要特別小心(當然亦有例外情況…)，至於這兒的頭目荷依明則只需通過4層迷宮便可見到。


■要利用「旅人之門」來進入異世界


■在迷宮內可拾得不少道


■找到荷依明了，只要打敗它便成功

戰鬥指令表

在異世界內有很多敵人出沒，當然需要以武力來解決問題啦。

戰鬥[たたかう]	隊中怪物均會以預先設定的方式來進行戰鬥
作戰[さくせん]	給予個別怪物戰鬥指示，可按需要及情況來判斷
道具[どうぐ]	使用藥草來回復或把肉類投向敵人以取其歡心
逃走[にげる]	逃離戰線中止戰鬥，不過有時會失敗；頭目戰無效

作戰指令設定

當設定作戰方式時，玩者往往需要顧及怪物的能力、特性、攻擊防禦力、性格和實際情況來作決定。

ガンガンいこうぜ	積極地去面對，無論如何也要打敗敵人
いろいろやろうぜ	使用各種技巧如補助魔法等以先鞏固隊型
いのちをだいじに	不理對手怎樣，以替各隊員回復為大前題
めいれいさせろ	由玩者直接替怪物輸入每個作戰指令

令怪物們成為同伴

在發現荷依明之前，各位可能已經在戰鬥中遇到有戰敗怪物要求加入了，理論上任何一種敵人也有可能成為同伴的，在一定確率下最後被解決的敵人是會提出加入要求的。當然，發生這事的機率實在不高，若想增加機率最好便在戰鬥中把肉類像まもののエサ等投向敵人，可是實際效益卻…


■需要不斷戰鬥來拉攏怪物加入

挑戰鬥技場

返回皇宮後，由於隊中怪物已有一定實力，因此便可到下側的鬥技場去參戰。在鬥技場玩者可選擇挑戰之等級由最低的G以至最強的S，除了等級G外其餘的都需要繳付參賽費，賽制採用3對3的團體戰，只要連勝三場便能成為該等級冠軍與及令劇情繼續發展，不過在戰鬥中玩者是無法直接給予作戰指令的。


■鬥技場裏的TEAM BATTLE決戰

配合與相睇

只要完成特定事件，玩者便可前往大樹國底部的流星祠堂，找老爺爺替隊中成員進行配合以製造實力更強的怪物，至於要把怪物配合最低限度要有LV.10的雄性與雌性怪物各一頭作為材料，此外玩者亦能透過對戰線和朋友們的怪物作相睇，藉以孕育下一代。


■利用配合來製造強力怪物

© アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス1998

製造商：BANDAI/記憶：MEMORY CARD
發售日：發售中/容量：CD-ROM
ETC/ MEM/ SHUTTLE MOUSE對應

By：小寶寶

Digital Monster Ver.S

遊戲介面說明

操作方法：

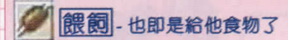
方向鍵	控制遊標的移動
A鍵	決定鍵，在戰鬥模式中會送以「必殺」的聲援
B鍵	取消鍵，在戰鬥模式中會送以「速攻」的聲援
C鍵	決定鍵，在戰鬥模式中會送以「體當」的聲援
X鍵	用以打開現時的育成 Folder
Y鍵	用以查看現時 Folder 中的狀況
Z鍵	如果按着的話，遊標的速度就會加快
Start鍵	暫停遊戲

基本遊戲方式：

相信大家也有玩過這些「他媽哥治」的遊戲吧，這遊戲也是差不多，不外乎都是給你的寵物送送食物、清理一下他的便便等等。嗯，這遊戲也是一樣，可是這遊戲中卻加入了錢錢的元素，即是說，要餵飼你的可愛寵物時，就要先預備好一定的銀兩，到商店購買食物哦！



在選單中的ICON分別代表如下：



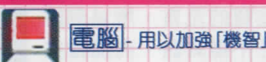
- 餵飼 - 也即是給他食物了
- 清理 - 即是掃屎呀……
- 燈掣 - 他睡着時可要把燈關掉哦
- 醫療 - 若有頭暈身熱的話就要看看了
- 道具 - 一些特別的東東，可以在這裏使用
- 轉送 - 用以將Digimon們在Folder中互相轉送
- 訓練 - 如果要使你的寵物強壯的話，就一定要好好訓練了
- 商店 - 可不要亂買東西哦！
- 搜索 - 在世界各地找尋不同的東東，說不定能夠找出好東西來
- 戰鬥 - 帶領你的你寵物到各處挑戰
- 圖鑑 - 可以在這裏看一下你曾擁有的Digimon種類
- 上網 - 可在這得到一些資料，或者可以收電子郵件
- 系統 - 用以改變遊戲的速度等等設定
- 求救 - 如果不明白的話可看這裏



訓練模式

訓練可分為跳繩、沙包、電腦和模擬四種，分別加強不同的屬性。

- 跳繩 - 用以加強「速度」
- 沙包 - 用以加強「力量」
- 電腦 - 用以加強「機智」
- 模擬 - 可同時加強以上三種屬性，但可能會使Digimon受傷呢




戰鬥系統

當選擇了戰鬥時，主人們便可選擇怪獸開戰。但是原來除了自己主挑戰之外，有時更會有Hacker來入侵你的電腦，要你的怪獸和他的對戰呢！





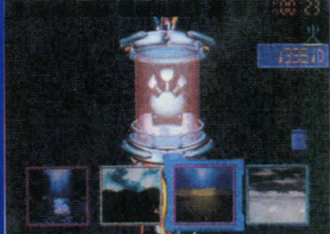
一般來說，戰鬥系統還算是全自動的，但是除了他自動攻擊外，主人們還可以在旁「吶喊助威」，只要不斷連打A、B和C三個掣，旁邊的「應援Bar」便會上升，當它全滿時便可以使出必殺、速攻或體當的聲援。

屬性和戰鬥的關係表：

屬性	效果	上昇方法
力量	增強殺傷力	打沙包
人氣	Critical 率上昇	平時多用掃清潔寵物
機智	Counter 攻擊率上昇	使用電腦
速度	等待攻擊的時間減少	跳繩
愛情	應援 Bar 上昇加快	Digimon 的可愛度上昇（？）

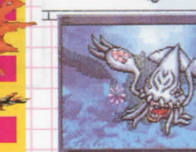
超嶄新系統：合體！

一般的養育遊戲通常都只得飼養上的變化，但在這遊戲中，便加入了這個新系統 - 合體，這可使得兩頭你所喜歡的Digimon合而為一，變成一隻新的Digimon。



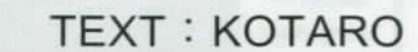
合體方法：

1. 當然要同時養育兩隻Digimon啦！（只要到商店購買多一個Folder和Digimon蛋便可以了）
2. 將兩隻都養到至少到成長期（最好同時用同一方法養育，可較省時間）。
3. 到商店購買價值$19000的New Digitermer。
4. 只要利用它便可將兩隻Digimon合成一隻新的Digimon了。

© BANDAI 1997, 1998
©BANDAI 1998

ARPG/ MPLY/ 對應MULTI TAP /MEM
製造商：T & E SOFT/ 發售日：發售中(9月23日)
價格：4800日圓 /容量：CD-ROM/ 記憶：3～15 BLOCK



TEXT：KOTARO



Blaze & Blade Busters

再次進入冒險之世界！

《Blaze & Blade Busters》是年初推出的《Blaze & Blade～Eternal Quest～》之強化版本，除了能夠繼承前作的CHARACTER DATA之外，系統和操作性亦大幅度改進，其中簡化交換ITEM和LEADER CHANGE等各樣項目，追加多個冒險景點、道具屋和ITEM，而新增設的對戰專用模式「BATTLE ROYAL」，供玩者育成角色作為對戰，令遊戲也變得更多姿多彩。







未完的冒險故事……

位於姆保尼亞大陸北部的霍尼亞，是個有着無數魔獸與遺跡的不無之地，由於該處一直存在着只要討伐魔獸，便可得到隱藏於遺跡中秘寶的流言，所以到訪者往來之仕不繼其數，而流言亦就這樣代代相傳。

時至今日，為創造新的傳說，各方之仕又再次投身霍尼亞的冒險世界，向未知的前路挑戰！







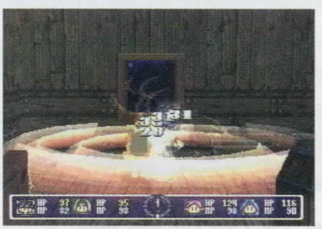
操作方法

方向鍵	角色及方向移動
○掣	SKILL使用、決定及輸出訊息
×掣	JUMP
□掣	武器攻擊
△掣	ICON MENU
L1掣	鏡頭左回轉
R1掣	鏡頭右回轉
L2掣	視點轉換
R2掣	LEADER CHANGE
L1＋R1	畫面固定於向北方位
SELECT掣	魔法MANUAL詠唱MODE
START掣	SYSTEM MENU

冒險目的

遊戲中共有多個不同的QUEST以供選擇，其中只要達成每個QUEST中的特定條件便能進入下一個QUEST，同樣，玩者就是要通過各QUEST中不同的冒險和試練，從而取得全部ITEM，以育成最強的角色為目標。







CLASS介紹

FIGHTER
擅於近身戰，防禦力佳，是為力量型的戰士。
SKILL：以盾防禦前方的物理攻擊

PRIEST
不像FIGHTER般擅於戰鬥，以對神的信仰作為回復的力量。
SKILL：使用回復系的魔法（消耗MP值）

THIEF
攻擊威力不大，但勝於移動迅速。
SKILL：行走時DASH
特殊能力：能開啟簡單的門鎖、寶箱，以及拆除陷阱

ELF
懂得武器和魔法兩種攻擊，平衡性頗高的一名角色。
SKILL：使用魔法使系的魔法（消耗MP值）
特殊能力：解除法力較弱的封印



DWARF
個子雖然略為矮小，可是近接戰的攻擊力程度絕不遜於FIGHTER，所以實力也不容乏視。
SKILL：以盾防禦前方的物理攻擊
特殊能力：將岩石破壞

WIZARD
能使用古秘術和攻擊魔法。
SKILL：使用攻擊魔法（消耗MP值）

FAIRY
使用妖精族獨自的魔法攻擊，由於他們只會浮游於半空，所以亦不受地上陷阱等設施影嚮。
SKILL：使用妖精的魔法（消耗MP值）
特殊能力：不受地形限制



HUNTER
手持弓，擅於遠距離攻擊，而且還精通藥草方面的知識。
SKILL：使用藥草
特殊能力：發拙隱藏通道

© 1998 T & E SOFT,inc

製造商：ALTRON　　發售日：9月23日
售價：6800日圓
ARPG／MEM

文：積奇

SoRvIcE

利用卡來把敵人消滅吧！！

前言

以卡片戰鬥來溶入動作冒險裡便是這遊戲最大特色！於進行迷宮冒險時收集卡片，再利用這些卡片在鎮或城裡的鬥技場進行比賽便是遊戲的目的。






收集卡片，成為最強戰士！

遊戲內可選用的人物有能力值各異的男和女各一人，雖然他們的冒險目的未明，但可以肯定的是冒險的舞台還是一樣。和電腦遊戲《Diablo》一樣，當主角每次進入迷宮時，迷宮的構造也會變化。在千變萬化的迷宮裡冒險，除了打倒敵人來增強自己的實力外，收集卡片便是主要目的。當認為自己已有一定實力時，便是到鎮上的鬥技場大展拳腳的時候了！



■主角的冒險目的是甚麼呢？


■遊戲內的迷宮共100層構成，你有信心征服嗎？

信心征服嗎？

喜歡收集的朋友一定滿足！
為甚麼這樣說呢？那是因為遊戲內出現的卡片數目多達800種以上啊！由於各種卡的設計也是別出心裁，所以其收集的意義便十分高了。加上遊戲內更有卡片目錄供大家儲存卡片，用以鑑賞實在十分方便。另一方面，利用記憶卡來儲存的話，就是和朋友互相交換亦不是問題啊！



■除了迷宮外，一些商店亦有卡售賣。


■卡的數量共有800種以上。

舞台是迷宮和鬥技場

遊戲的發展，會圍繞著遺跡（迷宮）和鬥技場（排位格鬥）而展開，不斷重複的往返這兩個地方，角色們的故事便會明朗化。除了以上兩個地方外，於鎮上亦有道具屋、酒吧等地方，向各種不同的人處收集情報亦是十分重要。

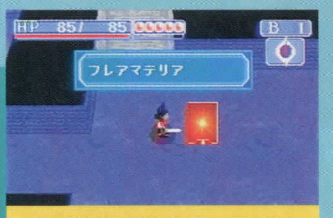

■全體地圖畫面，遺跡與鬥技場亦可於這裡選擇得到。



■酒吧是收集情報的好地方。

遺跡

進入迷宮的目的，最主要的還是收集卡片。當然，沒有一定實力，而又不斷前進的話便只有死路一條。迷宮的構造全部共有100層之多，加上每次進入時的構造也是不同的，這樣子亦不會覺得悶了。



■並不是以劍的攻擊為主，而是用卡。


■一不小心便會被魔物圍攻，真的要步步為營啊！

鬥技場

在鬥技場裡，所有的戰鬥也是單對單的的卡片戰鬥。開始時的順位是100，只有不斷的取得勝利才可攀上更高的位置，亦因為這樣，向上級者挑戰便是唯一方法。在鬥技場裡不斷的戰鬥，謎一樣的主角身份亦會逐漸暴光。



■鬥技場裡的排位戰。

RANK	NAME	LV
1	シェイリン	55
2	リヒャルト	47
3	クルール	44
4	カッツ	45
5	マァル	38
6	ネネ	46
7	イーグル	44
8	ラオ・シェー	43
9	エストラーダ	41

■看來真的是非努力不可了……。

© ALTRON



製造商：NCS
價格：5800日圓
SLG／MEM
發售日：予定10月1日
記憶：1 BLOCK

歐巴尼亞之少女

前言

大家有否覺得遊戲的人物好像似曾相識呢？其實這隻戀愛育成SIMULATION遊戲——《歐巴尼亞之少女》，早於1997年6月27日便於PC-FX上推出過，現在由NCS再次將其推出於PlayStation上，至於與舊版的分別就於下文中列出。



絕不是完全的新瓶舊酒

今次所推出的《歐巴尼亞之少女》究竟有甚麼新的事物呢？現在就簡單地解說一下。

1. 在地圖畫面方面，舊作是以捲軸式地圖移動，到了新作，這個系統將會取消，取而代之就是使用指示地方式的地圖移動法，令玩者更清楚移動的地點。
2. 戰鬥畫面方面，舊作由於機能問題，所做出來的戰鬥時的地圖很容易有很多死角位，到了新作則會改良這方式；另外今作所出現的魔法效果將會更加具震撼感。
3. 主畫面方面，今作的人物將會重新繪製，雖然是這樣，但出來的效果絕不會失出原作的味道；另外，今作由聲優所讀出來的對白亦會大幅地增加，其投入感將會增加；最後少不了的當然是增加的特別EVENT及EVENT畫面。

出場人物介紹

アシャンティ＝リィス

（CV：玩者）
生日：由玩者決定
血型：由玩者決定



ファナ＝デ・ラ・ウィーベル・ライエンダイク

（CV：平松晶子）
生日：780年9月2日
血型：AB



ミュイール＝メルロワーズ

（CV：矢島晶子）
生日：780年5月24日
血型：B



赤炎聖騎士團團長

レオン＝デュランダール
（CV：結城比呂）
生日：775年8月17日
血型：A



蒼流聖騎士團團長

カイン＝ゴートランド
（CV：鈴木琢磨）
生日：777年7月20日
血型：AB



風雷聖騎士團團長

ジャン・アンリ＝ダッソー
（CV：岩永哲哉）
生日：783年6月21日
血型：B



深綠聖騎士團團長

マハト＝アル・シェイバニ
（CV：涉谷茂）
生日：774年9月18日
血型：A



燐光聖騎士團團長

ロテール・アルヌルーフ＝リング・テムコ・ヴォルト
（CV：森川智之）
生日：772年11月13日
血型：O



第116代聖乙女

マリア・ヨゼファ＝ファン・ナッソウ
（CV：折笠愛）
生日：769年12月9日
血型：O



下期將會有遊戲的更詳細介紹，請各位繼續留意！

© NCS / Rit's 1998
© NEC HOME ELECTRONICS,LTD. / Rit's 1997





PlayStation

製造商：KSS/ 發售日：發售中
價格：5800日圓/ 記憶：1 BLOCK
MEM/ SLG

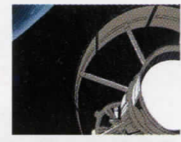
Present by：山寺良牙



與屬下間的戀愛故事

戀愛候補生

前言



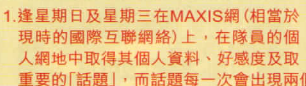
官員有候補、學生有候補、工作有候補，但有否想過戀愛也有候補呢？沒有？那便要玩玩這近未來的SF戀愛育成遊戲《STARLIGH SCRAMBLE戀愛候補生》了。

故事



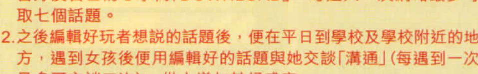


故事說主角「貴本雄矢」是一名戰鬥機軍官候補，在畢業前最後的一個月(2月1日-2月28日)中他會成為一隊人的隊長，而他所管轄的隊中除了他本人以外全是女性，究竟「貴本雄矢」能否成功帶領全隊人成功畢業，而且亦取得「戀愛成就」呢？

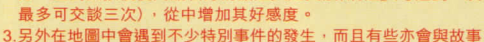


遊戲基本流程

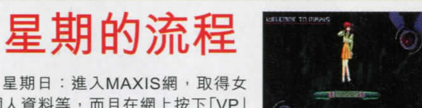




1. 逢星期日及星期三在MAXIS網(相當於現時的國際互聯網絡)上，在隊員的個人網地中取得其個人資料、好感度及取重要的「話題」，而話題每一次會出現兩個，玩者可跟據意中人的喜好及自己的心水而「DOWNLOAD」，每進入一次網略最多可取七個話題。
2. 之後編輯好玩者想說的話題後，便在平日到學校及學校附近的地方，遇到女孩後便用編輯好的話題與她交談「溝通」(每遇到一次最多可交談三次)，從中增加其好感度。



3. 另外在地圖中會遇到不少特別事件的發生，而且有些亦會與故事有關連；到最後玩者會與哪位女孩交往及有甚麼結局呢？就得看玩者的玩法了！



一星期的流程

星期日：進入MAXIS網，取得女孩的個人資料等，而且在網上按下「VP」掣，更可與女孩在網上直接交談(好像ICQ)，不過是否遇到女孩或是心目中的女孩就不得而知了；另外留意一點，就是與女孩交談亦會用去時間，一天最多有四次機會與女孩交談；最後如果與女孩有約會的話亦會在今天進行，不過該日便不能上網。

星期一：可以到固定地點去進行任務實習(一定要在早上去)，成功的話該女孩的好感度便會大幅上升；不去實的話亦可在地圖各處與女孩會面及交談(最多有四次機會)，又或者回到家中整理話題。

星期二、四、五、六：只能在地圖各處與女孩會面及交談(最多四次)或回家整理話題。

星期三：除約會外其他功能與星期日相同

「話題」是甚麼？

基本上在網上DOWNLOAD下來的話題，是用來在平日遇到女孩時溝通所用的，在出去前，玩者需有家中按「EDIT」來加入、更換、刪除話題(最多可選五個)後，才可在交談中使用的，不同的話題對不同的女子會有不如的反應，當然這個亦會與好感度有莫大的關係，所以在選話題時務必要小心。

說大不說大說細不說細的地圖



玩者可去的位置共有17個之多，現解說一些比較有特別的地方出來。

居酒屋：入內如果遇到該店的MASTER的話，便可玩MINI-GAME，得分高的話便可取得一些平時不能取得的話題。

機庫(格納庫)：星期一可進行機械師(メカニック)訓練，成功的話可增加夏美好感度。

作戰室(オペレーションルーム)：星期一可進行模擬戰，從三人中(めぐみ、レイカ、めい)選一位作PARNER，之後再計劃其戰略，成功的話可增加已選PARNER好感度。



醫務室：星期一可進行醫學「看護」訓練，成功的話可增加利奈好感度。

教官室：通常主角的主任教官「池上才子」會在此室中，向主角解答他的難題及題問。

主角屬下隊員介紹

岸波めぐみ
「CV：川澄綾子」

職業：機師候補生
出生地：SECOND ONE'S HOME
出生日期：2130年6月24日
年齡：18
身高：165cm
體重：45kg
三圍：B83 W58 H85
血型：O
星座：甲羅龜座
興趣：占卜、編毛衣
夢想：成為宇宙船的機師

月島レイカ
「CV：岩男潤子」

職業：機師候補生
出生地：SECOND ONE'S HOME
出生日期：2131年2月17日
年齡：17
身高：168cm
體重：47kg
三圍：B84 W58 H85
血型：B
星座：水瓶座
興趣：小提琴
夢想：成為小提琴家

柿沼めい
「CV：飯塚雅弓」

職業：偶像（機師候補生體驗入隊）
出生地：SECOND ONE'S HOME
出生日期：2131年1月3日
年齡：18
身高：158cm
體重：40kg
三圍：B79 W56 H80
血型：B
星座：山羊座
興趣：遊戲機
夢想：成為超級偶像

風卷夏美
「CV：木村亞希子」

職業：機械師候補生
出生地：SECOND ONE'S HOME
出生日期：2130年12月16日
年齡：18
身高：170cm
體重：47kg
三圍：B80 W57 H85
血型：B
星座：人馬座
興趣：研究希爾
夢想：成為發明家

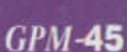




楠原利奈
「CV：中川亞紀子」

職業：護士候補生
出生地：SECOND ONE'S HOME
出生日期：2130年9月9日
年齡：18
身高：167cm
體重：47kg
三圍：B88 W59 H88
血型：A
星座：處女座
興趣：看書
夢想：能組成一個溫暖的家庭

© 1998 KSS



製造商：GENKI/發售日：發售中
價格：5800日圓
SLG/MEM

Present by：山寺良牙

efficus
~エフィカス~
この想いを君に・・・
© 1998 Genki

13、17、21？
傳情達意

故事與目的

主角在高中二年轉校到「EFFICUS學園」，在該處主角最先認識到該學園的「深見三姊妹」，之後再在學園中及街上遇到其他的女孩，選定心儀的女孩後，便向她進行攻勢，利用電話、在校園中遇見她、甚至是約會；最終目的是能與心儀的女孩（好感度最高）一起過聖誕夜（12月24日）。







時間的重要

遊戲是有時間制的，基本上主角走了固定的步數後，便會用去5分鐘，若與女孩會面的話，更會用出10分鐘，而且女孩在該地點出現亦有時間限制的，只要一經過該段時間後，女孩便會消失並且在另一地方出現；這個時間制度特別在約會時便更加小心，若果不能在指定時間到約定地點會面的話，女孩便會發怒離去。

另外，兼職時間方面，平日由3:00至9:00這段時間內均可，假日則由早上10:00開始；至於約會方面，只要一會合後，約會便會用去整天的時間。





禍從口出，小心說話

有時在一些遇見及事件中會出現選擇項，只要玩者不是選太過份的回答的話是沒事的，總而之用比較理性的態度去選是適合的。

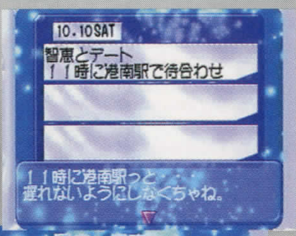




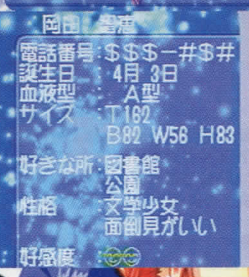
遊戲進行方式

基本上遊戲的進行是以一天作為單位，平日主角一起床後，便會回校上課，到中午12:00便可在學園內到處走並去遇見女孩們，但需留意一點的是最多只能在外面逗留到12:55；之後再上課到3:00便下課，下課後，主角可選擇在學園內各處或街上尋找女孩的跡影，或者立刻到PIZZA店做兼職，約5:00，主角是可選擇該天是否做兼職，不做的話便可在街上最多逗留到10:50，之後便要回家休息。

回到家後當然有別的事要做，例如：致電市井悅子查詢有關女孩的情報，要留意一點就是每收一次（個）情報，便得付出￥500，有時有些較秘密的情報更會收取￥2000，所以不經常做兼職的話就算取情報也會有頭痛，當然約會時有些地方也需用錢；另外亦可查閱女孩的小部份情報；接下最重要的，當然就是可以在這時致電給女孩並約她出來。









© 1998 GENKI

製造商：VICTOR INTERACTIVE/發售日：發售中
售價：5800日圓/容量：CD-ROM/記憶：1-11 BLOCK
SLG/1P/MEM/對應ANALOG

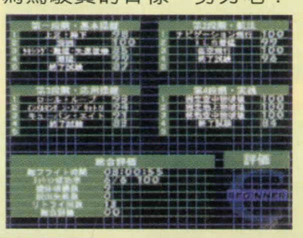
成為駕駛員吧！！

我要成為一流飛機師





相信大家都玩過不少立體射擊遊戲，不過大多數都將其中的一些操控刪除，令玩者不能夠學到真正飛機的操控和需要留意的地方，而如果讀者想學到真正的駕駛技術，這麼就要玩玩這個遊戲了，因為玩者可以透過不同的課題而學到一些不知怎做的飛行技術，例如：回轉飛行，翻筋斗等。遊戲中的課題會分為四個階段，而當每一個階段結束時，都會有一個該階段的總合測驗。除了學習外，玩者亦需要兼職來賺錢報考課程。如果仍不知道怎樣駕駛，可以到STAFF ROOM看看一些示範，當中亦可以CHECK自己在不同項目中，所取得的成績。大家一起朝着成為駕駛員的目標，努力吧！





交學費

在上課之前，玩者就需要到Information繳交科目的費用，而不同科目所需要繳交的費用都會不同的，還有玩者需要符合科目的要求，之後才會有另一個科目出現。跟着就可以到BRIEFING ROOM上課，首先講師會講解一下的該飛行需要玩者學習的是什麼和應注意的地方。



實習

整裝待發之後，玩者就需要依照剛才講師所要求的飛行路線、飛行速度、高度和方向等，而到了一些轉方向、高飛或停止地方，講師都會向玩者給予指示。課堂完結後，講師會給玩者一個成績，即是會有合格和不合格的情況出現。每當玩者的飛行速度或高飛和原本的要求有所偏差時，在旁的講師亦都會給予一個警告，但如果玩者的偏差幅度很大的話，講師分分鐘會腰斬該課堂。





兼職

當每次報考科目的時候，在Information的小姐都會向玩者收取費用，但是自己的資金又固定了，而且科目的難度越高，費用都越高，唯一可以解決資金不足的辦法就只有到OFFICE到兼職，而在這裏的兼職亦即是任務，因為除了用飛機送飯給校長等工作外，亦都會有一些好像擊毀補給站等工作。



武器

剛才提到玩者選擇兼職時，會有一些具有攻擊性兼職。在出發之前，電腦會給予玩者選擇自機攜帶的武器，不過玩者要留意一點，每種武器都會有自己的獨特用途，好像有空對空導彈，空對地導彈，對艦導彈，炸彈和魚雷，由於如此，所以玩者需要很清楚該兼職的目的，而去選擇適合的武器。



新GAME介紹

© 1998 BELUGA COMPUTER/Victoir Interactive Software Inc.



製造商：PRISM ARTS/發售日：發售中
售價：5800日圓/容量：CD-ROM/記憶：2 BLOCK
RAC/2P/MEM/對應ANALOG





RALLY DE AFRICA

穿梭於越野之中

駕駛着一輛越野車在原野上奔馳，相信這是大部份讀者的夢想，而現在大可以暫時在以下所介紹的遊戲中感受一下駕駛越野車的感覺。在遊戲中共有四個不同的模式，分別是CHAMPIONSHIP、SPOT ENTRY、2 PLAYER BATTLE和MEMORY BATTLE。希望以下能夠幫助各位！



CHAMPIONSHIP

這個比賽的模式共分為K、A、S三個級別，而三個級別都會採用積分制來決定當中的得勝者，不過最初就只有K CLASS可以給玩者挑戰，只要玩者能夠取得當中積分榜的冠軍，便可以到另一個級別比賽，而在A級和S級裏，各自都會增加一條賽道，當到達S級時便會五條之多。在每一個級別裏，玩者可以嘗試駕駛不同類型的越野車進行比賽。



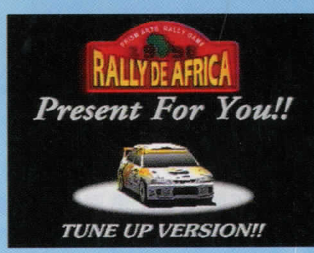




SPOT ENTRY

在《SPOT ENTRY》中，玩者已經可以玩到在A或S級才會有的賽道，而且還可以駕駛三個級別的越野車來比賽，進入比賽時會比CHAMPIONSHIP多比賽一個圈。玩者只要在這裏取得一條賽道的冠軍，就可以獲得所駕駛汽車的TURN UP版。如果玩者想取得所有車的TURN UP版，這樣玩者就需要不斷用不同的車取得其中賽道的冠軍，而取得TURN UP車後，玩者都可以在不同的模式中使用。





MEMORY BATTLE

這個《MEMORY BATTLE》可算是一個十分特別的模式。首先它就好像TIME ATTACK的系統，謂何要如此説？因為玩者可以在同一賽道中使用不同的越野車，而每次電腦都會記錄玩者的圈速，但越野車只限於CHAMPIONSHIP能夠使用的。當完成一圈的奔馳後，玩者可以用第二張CAR CARD來使得另一輛越野車在賽道中奔馳，再開始的時候，玩者就會和剛才的自己進行比賽，不過之前的自己卻不會在像其他賽車遊戲的GHOST那樣會透過，而當儲完五張CARD的賽車記錄，就可以在REPLAY中看看一個由自己製造出來的賽車片段。





過彎心得

首先這遊戲不會有很多使用BRAKE來過彎的地方，而需要使用的地方就只有最後一條賽道—CONGO。筆者會推薦玩者使用放一放油門來過彎，因為這除了不會令車子的速度大大減低之外，還會令車子在放開油門的那一刻轉彎的幅度增大，但玩者要注意一點，車子以滑行方式過彎時，速度會保持在一定的水平（不是最高的），這時候如果想令車子增加速度，通常都會將軚盤扭向相反方向來矯正車身，但亦都有另一個方法，不妨試試再一次放開油門。





©1998 PRISM ARTS All rights reserved

製造商：TAKARA/ 發售日：發售中
價格：5800日圓
SLG/ MEM/ CONTROLLER

Present by：山寺良牙

香港新機場鐵路車長訓練課程EX
電車GO！EX




前言

一直推遲推遲再推遲出，推遲到連原本推出的公司也倒閉的《電車GO！EX》，現在終於成功地轉手由TAKARA推出；另外機場快綫在正式運作的三個月中仍有不少班次誤點、停車位置不正確、甚至是「飛站」的情況出現。有見及此，今期特別開辦「香港新機場鐵路車長訓練課程EX」，向各現職及未來的機鐵車長，以至未來「九廣西鐵」的車長，作簡單的基本課程。現在課程正式開講，請各位留心，如果看不清講義的話，請立刻舉手。

甚麼是「EX」？

「EX」版與原版最大的分別就是：




1. 原本初級「山陰本線」中的「嵯峨嵐山」至「丹波口」的一段是跳過的，在「EX」版中，車長是可以駕駛列車行駛跳過的部份，而且難度亦會相對地上升一級到「上級」。





2. 上級路線「東海道本線」(使用車種：221系）中，「山崎」、「攝津富田」、「千里丘」、「岸邊」、「吹田」、「東淀川」這六個車站原是通過的；但到「EX」版中，除「山崎」站以外，其餘五個車站均需停車，而且列車出發站改為「高槻」至「大阪」。




3. 上級路線「京濱東北線」及「山手線」會出現特別版本，一開始便會是下雨天，如果各車長能順利完成數個站後，雨天會惡化變成下雪，下雪的最大影響就是列車的掣動力(BRAKE)會比雨天時更加惡化，相約於「黑色暴雨警告信號」下停車；若假設列車行駛速度是70km/h，便需在列車距離停車位置450m-500m時，使用7-8級的掣動，否則列車「飛」離月台的機會便會十分之高。



4. 另外「EX」版中會出現「FREE MODE」模式，玩者可從八種不同路線：山陰本線、山陰本線LONG、東海道本線、東海道本線EXTRA、京濱東北線、京濱東北線EXTRA、山手線、山手線EXTRA，選出一路線，並且以999秒的擁有時間開始，可說是給各車長訓練的模式。(出現條件：在BONUS GAME中「連結失敗」便可)

5. 最後亦會有新的「SNOW MODE」，看到字面便知道是以下雪天中進行駕駛，若果該車長能在該模式中不續關而「全區間走破」的話，你便有十分的資格做本課程的講師了！(出現條件：在BONUS GAME中取得「1秒」BONUS)

特別附註：今作亦會收錄《電車DE電車DE GO！GO！GO！》的REMIX版，出現條件是將EXTRA或LONG路線走完。

路線訓練

山陰本線 LONG

起終點：龜岡→京都
難度：上級

註：「龜岡→嵯峨嵐山」路段說明省略、「丹波口→京都」路段說明省略、「保津峽→嵯峨嵐山」路段45km/h限速及平交道隱藏BONUS無效




嵯峨嵐山（下站停車距離750m）→燈號(660m)→進入速度限制40km/h(330m)→進入月台(190m)→太秦

太秦（下站停車距離792m)→燈號(660m)→進入速度限制40km/h(330m)→進入月台(190m)→花園

bonus game

花園（下站停車距離1187m)→燈號(990m)→燈號(660m)→進入速度限制40km/h(330m)→進入月台(280m)→二条

二条（下站停車距離820m)→燈號(660m)→進入速度限制70km/h(317m)→進入月台(150m)→丹波口

說明：嵯峨嵐山→太秦→花園，兩路段適宜將列車加速至60km/h-65km/h，之後約在450m-350m時，開始使用7-8級制動，減速到40km/h便維持這速度進入月台，直至到距離停車位置剩下120m-100m時，便再次使用7-8級制動減速，最後當然是就玩者微微調節速度，事實上由「嵯峨嵐山→太秦→花園→二条這路段要以0m停車絕不是一件難事；至於「花園→二条由於站距較長，大可加速至65km/h-75km/h，不過也不要忘記進入速度限制是40km/h，所以此路段要比較早減速(以剛通過行人天橋便減速為指標)；最後往丹波口時，雖然進入速度限制是70km/h，但基本可不用這速度，加速至60km/h溜下去入站便可。

東海道本線 EXTRA

起終點：高槻→大阪
難度：上級

註：「新大阪→大阪」路段說明省略







高槻（下站停車距離663m+速度限制35km/h)→限制解除(519m)→進入速度限制75km/h(350m)→進入月台(180m)→攝津富田

攝津富田（下站停車距離1106m)→燈號(1050m)→燈號(700m)→獎秒警號(600m-580m)→進入速度限制75km/h(350m)→進入月台(180m)→茨木

茨木（下站停車距離1086m)→燈號(1050m)→燈號(700m)→進入速度限制70km/h(350m)→進入月台(180m)→千里丘

千里丘（下站停車距離618m)→進入速度限制70km/h(350m)→進入月台(160m)→岸邊

岸邊（下站停車距離663m)→進入速度限制55km/h(350m)→獎秒警號(190m-180m)→進入月台(180m)→吹田

bonus game

吹田（下站停車距離1026m)→燈號(700m)→獎秒警號(385m-370m)→進入速度限制70km/h(350m)→進入月台(180m)→東淀川

東淀川（下站停車距離565m)→進入速度限制60km/h(350m)→獎秒警號(190m-180m)→進入月台(180m)→新大阪

說明：基本上獎秒警號的位置與平常版是沒分別的，唯一要注意的，就是各站的進入速度限制，有70km/h、有75km/h、有55km/h、也有60km/h；而東海道本線所用的221系車輛，是屬於新型列車，在制動的方面是有十分好的效果，所以在200m時開始減速也沒多大問題(當然不是使用1級制動及在下雨時使用)。

祝各位好運！

© TAITO CORPORATION 1996,1998 (c) 1998 TAKARA



製造商：Media Gallop/ 發售日：發售中
售價：6800日圓/ 容量：CD-ROM
SS/AVG/1P/MEM/只適合18歲以上人仕



櫻通信

揀春日麗還是美咲子好呢？

這遊戲是由日本漫畫的遊人系列—「櫻通信」所改編而成的，而玩法十分簡單，因為這是一個以選擇選項來進行的遊戲。除了選項外，亦都會有數個MINI GAME等玩者玩的，而想了解整個故事，就不妨玩多幾次。







ENDING



每有遊戲當然都會有結局啦！這遊戲亦都一樣，而ENDING則會有數個，不過當中是沒有BAD END.或GOOD ENG.之分。最後主角會和哪一個人物在一起，都是由玩者在遊戲進行時的選項選擇來決定。小心！主角分分鐘會預備校的前輩在一起，以免嘔心請小心選擇。

MINI GAME

在進行這遊戲時，玩者除了選擇可以改變自己命運的選項之外，當中亦都會有MINI GAME給玩者玩樂，而遊戲有危機一髮和滑雪板 GO！不過每一個都是要主角進入特定的情節才可玩的，而操作是十分簡單的。

危機一髮



玩者控制主角—冬馬去保護喝醉了的美田子免被壞人欺負。

方向掣=主角的移動
A或C掣=拳擊

選項

遊戲進行的時候，畫面經常都會出現三、四選項給玩者選擇，這樣就會出現不少的分支，令遊戲中的故事和遊戲性增加，當中亦會一些原著沒有的故事情節，例如：下雨的晚上，主角—因幡冬馬不去遊樂場赴約等。





滑雪板 GO！

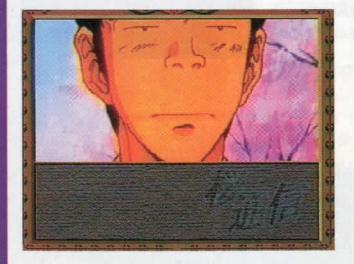


玩者的目的就是控制冬馬避開障礙物。

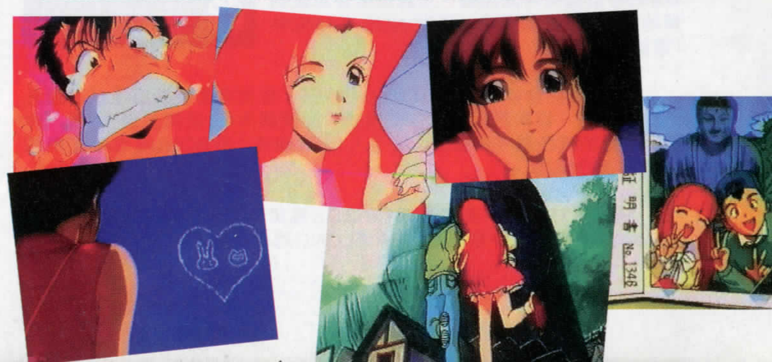
方向掣=主角的移動
B掣=減速

MOVIE

當玩者的決擇，或是處身的環境和原著一樣的時候，畫面就會出現一段段原作動畫片段，令遊戲更加生動，而且亦令到玩者可以從動畫中更加清楚故事和當時主角身處的環境。如玩者想看多一些「櫻通信」的動畫，這麼就要下多些功夫來玩這遊戲了。







© 遊人/小学館

製造商：TGL　　發售日：未定
售價：5800日圓　　容量：CD-ROM
SRLG / MEM

TEXT：J.J

FARLAND SAGA 時之道標

*畫面屬開發中版本

這個即將由電腦移植到SS的SRPG續篇，上期我們已將其基本的遊戲系統及主要登場人物介紹了給大家知道，而今次則會談談遊戲初期的故事內容，讓大家對這遊戲有一個更深入的了解。

嘉玲的冒險日記

第1日「請給我工作」



初初來到亞杜拉特的嘉玲，在碼頭誤以為主角阿路是色情狂，還將他打至昏迷……知道錯打好人的嘉玲事後將主角送往旅館休息，自己則去到這裏的冒險者工會找工作做，但因為嘉玲是魔法使，沒有戰士為伴會很危險，因此被工會的人拒絕了她。

在鎮上四處流連的嘉玲，遇上一個被食店主人「追數」的人，細看之下她發現這人正是過往曾與她一起冒險過的T.T！當和他談起工會的人不給她工作時，她突然想起或主角似乎是位劍士，於是便跑回旅館要主角和她一起到工會去，而工會的人則要兩人先清理鎮外的史萊姆，以確定一下兩人的實力。

史萊姆對兩人來説是很簡單的對手，不一會便可取勝，但就在以為可以收工時，突然來了一條多頭龍，阿路還為了保護嘉玲而受傷，幸好危急關頭出現了一名身穿白袍的男子將龍幹掉，兩人才得以脫險。

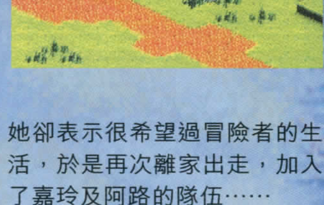


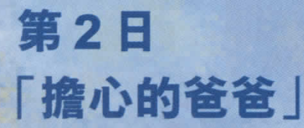












第2日「擔心的爸爸」

第二天當嘉玲和阿路來到工會時，這裏的波士突然要接見他們，原來T.T就是這冒險者工會的幕後工會，他更自稱為免被人識破身份才扮成窮光蛋……但無論如何，兩人總算可正式在這工會工作了。

這天的工作，是替亞杜拉特第一大富豪麥杜卡找會他的獨女愛麗絲，麥杜卡的妻子因為很早過身，令他對女兒的照顧近乎束縛的階段，於是帶來了女兒的反抗，吵架之下竟離家出走，兩人在教堂找到有翼族的詩人蘭迪詩，知道愛麗絲剛才到過教堂，最後更在教堂後的墳場找回愛麗詩。

經嘉玲的説服，愛麗絲本來已答應回家的了，途中卻被惡黨所綁架，嘉玲、阿路及蘭迪詩於是第一時間前往救人，最後雖然成功救回愛麗絲，但她卻表示很希望過冒險者的生活，於是再次離家出走，加入了嘉玲及阿路的隊伍……













© 1998 TGL



製造商：IMADIO發售日：11月26日
售價：普通版385港元、限定版442港元
AVG／MEM

OFFICIAL PRODUCT

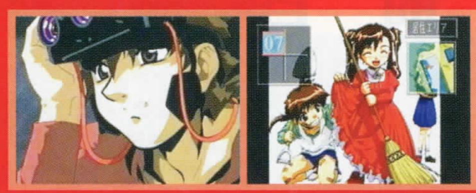
文：積奇

EXODUS Guilty

～由三名主角構成的夢幻物語～

前言

遊戲的開發者菅野博之，正是於PC和SATURN上均大受歡迎的《EVE burst error》和《YU-NO》的負責人，而且遊戲更是由其一手負責計畫、遊戲設計和劇本的。直至設立了新公司Abel，加入PS的作品便是這個《EXODUS Guilty》了！





《EVE burst error》是……？

先是電腦版，其後推出SATURN版後也是極人氣的作品。遊戲以兩名主角互相交替來發展，當兩名主角的故事溶合後，再解決遊戲內最大的謎團，自發售以來得到極高的評價。而這個《EXODUS Guilty》便是運用了類似其角色交替的系統，而大至的內容會是甚麼呢？



■遊戲畫面是SATURN版。

過去編－亞歷士

居住於「烏魯．亞古」的亞歷士，受到親人所託往南方的村落「寶令．亞古」，找一個有「神之唱」稱號的少女維路而出發。



遊戲內容

遊戲的發展會圍繞過去、現代、未來3個不同時代，而不同時代也有一位主角，亦即是說遊戲內是會同時有三位主角存在，玩者可於遊戲進行時任意切換成其中一個主角來冒險。而遊戲的版圖是三個時代共通的，亦即是在同一個地點進行，但是由於時代的不同，各個版圖內亦有著一定的分別，比如在過去的時代曾興建了神殿，到了現代，相同的場所便會出現了一個神殿遺跡。而活用過去的情報來解決未來不明的事件便是遊戲的目的，可說是一個超時代的解謎遊戲。



■可選擇的主角有3人。



■遊戲內會有大量動畫出現。

■角色切換是遊戲的特色。

現代編－真道霞

雖只是18歲，但已是一名超一流的寶物獵人，為了幫助正在發掘遺跡的橘莉娜而前往歐洲的南方。但其出發的真正目的，其實是希望尋找遺失了的「摩西第十一戒」，雖然出場的全是日本人，但地點卻是歐洲。

現代編

未來編－絲

依照皇室慣例，皇家的女兒自少便由花店養育，到了18歲時便回歸皇室，接受皇位的繼承。可是當「絲」繼承皇位之際，皇室卻發生政變，她所持的「維路之鍵」卻被緊者「烏」給奪走了。亦因為這個原因，絲便和侍女「拉拉拿」一起往找烏而出發。



© Abel Ink. All Rights Reserved.

首個香港製作純遊戲電視節目

互動遊戲誌帶你走遍東京GAME SHOW會場

最新PlayStation、Dreamcast遊戲動感全接觸！



互動遊戲誌 試映版

東京GAME SHOW '98秋

10月**16**日開始

互動電視*隨時隨意*為你獻上







訂閱《遊戲誌》送

並免費送你價值$220手提 beatmania 遊戲機！！可節省$182

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

《遊戲誌》訂閱表格

姓名：______________________

地址：______________________

____

____

聯絡電話：(日間)______________________

(夜間)______________________

郵寄地址：(如與上列地址不同)______________________

____

____

付款方式

☐現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

☐支票 支票號碼：#______________________

領書站編號：__________

訂閱詳情

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

☐一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

☐半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

備註：

◆如果以現金付款，僅記提取訂閱收條。

◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

◆郵寄訂閱請將訂閱表格連同劃線支票寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。(恕不接受郵寄現金)

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。

◆本刊保留拒絕訂閱之權利

◆查詢熱線：2865-7617

◆ 贈品換領卷和《遊戲誌》換書卷(如適用)將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲戲》8折優惠，節省$182

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值$220手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

港、九、新界《遊戲誌》領書站

編號	檔名	地址	電話
G2	遊戲誌灣仔專賣店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	28914448
67	小和	灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口	25985539
61	克仔記	灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口	25200912
60	福字	灣仔莊士敦道福臨門門口	28669695
64	魚王	灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口	28935476
66	金牌	灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口	28335277
58	嘉榮書報社	銅鑼灣皇室堡對面	28821562
65	叔字	銅鑼灣記利佐治街	28955456
59	歐亞書報社	北角英皇道668號健康村第二期4號	28118116
68	JUMBO GRADE	太古城中心256號舖	25699063
63	麗記報社	筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側	25601986
57	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號舖	28893154
56	世昌雜誌業務	柴灣杏花村地下鐵站4號舖	
21	周記報檔	中環大道中39號華人行	94129864
18	森記書報社	中環地鐵站內E1A號舖(近美心餅店)	29051706
22	芝記書報社	中環安樂園大廈門口	94374898
62	珍寶雜誌屋	中環金鐘廊L8-9號舖	28669838
25	卿記	中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口)	25256805
20	森記書報社	香港中環機鐵站28號舖(香港站A出口)	25010828
19	森記書報社	香港中環機鐵站9號舖(近萬寧)	25256383
23	創業雜誌報社	西環屈地街22號地下	25491209
24	潘記書報社	香港仔大道183號記粥粉麵門口	25525977
69	九龍金點	尖沙咀地鐵站內10B店舖	23750420
72	鴻運書報社	尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口	27352812
74	輝記報社	尖沙咀明輝中心G05	27224892
73	大口記報社	尖沙咀恆生銀行門口金馬倫道9-11號	90284745
75	金鑾公司	尖沙咀新世界中心廣場L021A	23694649
76	大富豪	尖東文華中心賽馬會側	23115011
71	森記書報社	九龍機鐵站26號舖(近優之良品)	23756788
70	億豐報社	油麻地地鐵站碧街出口(彌敦道555號)	23880697
G1	遊戲誌九龍博賣店	旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324舖	23911067
35	世昌雜誌業務	旺角火車站2號舖	23939903
34	世昌雜誌業務	旺角地下鐵站3B&3C號舖	23900785
33	JUMBO GRADE	旺角新世紀廣場一樓190號舖	22643011
37	昌記	旺角電腦中心門口	23329729
36	信記	旺角銀行中心門口	23947902
38	偉國行	荔枝角美孚影都戲院側	27430208
8	世昌便利店	紅磡火車站H3&H12號舖	21421095
16	林記	紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口	23344254
14	埔字	黃埔花園二期時尚坊G28B	27646807
13	龍鳳書報社	黃埔花園八期萬有街市門口	23568777
17	柏記	黃大仙東南西北座	23511428
12	森記書報社	黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下	23506055
15	杜海記書報社	樂富中心LG4(近地鐵出口)	23381421
9	世昌便利店	九龍塘火車站2號舖	23381162
11	億豐報社	鑽石山地鐵站大堂DIH6號舖	22677328
10	雲山金點	慈雲山商場三樓322號舖	22423451
50	正記書報檔	牛頭角道171-2181號街市側	27542238
54	鄧棠記	牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口	23456999
49	燦記書報社	官塘裕民坊28號門口	23456977
48	森記書報社	九龍灣地鐵站內OB10舖	27511395
53	厚德	將軍澳厚德村街市正門門口	26236600
55	成之傑	藍田平田村商場三樓	92309846
39	世昌便利店	大圍火車站1號舖(閘內)	26022698
40	禾輋金點	沙田輋商場77號舖	26933242
44	傳真	沙田河畔花園河畔城酒家門口	26365190
43	昌字	沙田第一城中心商場地下2AA	26377308
45	新字	沙田第一城中心銀城商場36號	26488315
47	九記書報社	沙田第一城街市1號	26356271
42	億豐報社	沙田新城市廣場392舖	26024423
46	波記	馬鞍山新港城街市	26332998
41	鞍山金點	馬鞍山頌安村商場地下5號舖	26330093
3	世昌便利店	大埔火車站1號舖	26583382
1	世昌雜誌業務	大埔火車站11號舖	26518922
2	世昌便利店	大埔火車站11號舖(閘內)	26851909
6	億豐報社	大埔翠屏商場地下2A	26630199
4	世昌便利店	粉嶺火車站1號舖	26822309
7	太陽報社	粉嶺火車站新出口	26825450
5	世昌便利店	上水火車站1號舖	26689318
52	開記超級市場	西貢福民路京華樓2號地下	27910061
51	小英雄書報社	西貢親民街西貢大廈28號地下	27926120
86	明記	葵芳好爵中心	24233052
85	新興	葵興新葵興商場二樓	24236824
83	雜誌中心	青衣村商場2樓	24314757
84	玲利書報社	荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1舖	24205959
82	森記書報社	荃灣南豐中心A056號舖(近美心酒樓)	24024311
79	億豐報社	荃灣愉景新城商場3/F 25號舖	24997880
78	報業金點	荃灣愉景新城購物商場三樓L322號舖	24991110
81	森記書報社	荃灣綠楊商場F13號舖(近美心酒樓)	24024311
32	寶豐書報社	屯門良景商場332號舖	24560595
27	新時代書報社	屯門時代廣場翼二樓D舖	24592811
28	百加德報社	屯門蝴蝶村商場二樓204舖	24674482
26	億豐報社	屯門蝴蝶村蝶心商場204號	24679166
29	倪字	元朗合益路43號地下	24733998
31	浩字	元朗嘉好酒樓門口	24734976
30	優質書報社	天水圍新北江商場A188舖	24465884
80	億豐報社	東涌富東村富東商場4號舖	21091291

© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



真人GAME．逆走移植選手權！！

前言：

時常聽到那些老爸阿媽輩說甚麼的：「睇下家陣啲靚仔幾幸福，一時又話玩電腦、一時又話要打機。我哋嗰陣時，屋企咁鬼窮，邊度有咁多嘢比你玩呀。喺沙地射下波子、玩下豆袋、摺下飛機，咁就一日㗎啦。唉，而家啲世路，淨係識睇電視同打機，真係越嚟越自閉囉。」

其實事實未必如此的！！所以我們今期就弄了個「真人GAME．逆走移植選手權！！」而參賽者共有三位，他們要各出奇謀，想出一些既抵死、過癮、行得通而既念又是源自TV GAME的真實遊戲。繼而勇奪這個「模擬真實選手權大獎」！！（勝出的獎品是預先閱覽第四億八千二百七十六萬三千五百零一期的《遊戲誌》）閒話少說，先介紹這三位參賽者。（說穿了其實都是小健健在自問自答……）

TEXT：小健健
攝影：PUYU神
協力：怪傑、非洲、古拉拉_B、積奇、AGENT X

參賽者介紹

姓名：長官

職業：前業務機戰隊的長官，現在於扶桑國首都——江戶的一所遊樂場「舊樂園」中扮演「嘰嘰」(即戰鬥員)為生。

出處：《遊戲誌》第一代改造人，其被改造的目的是當業務機戰隊的長官。但當眾戰士知道他只不過是一個改造人後，便把他放逐往扶桑國。但在《遊戲誌怪人大圖鑑》中他仍屬幹部級的怪人。

特技：教人抹CD，變身



背負住改造人悲哀宿命的——**長官**

姓名：薯條怪人

職業：不屬於任何組織，只憑自己的意志而行動的獨行怪人。

出處：由眾多薯條陰魂集結而成的邪惡生命體。(詳情請看84期《遊戲誌》的編者話)在《遊戲誌怪人大圖鑑》中屬於中級的怪人。

特技：怪光線(能將所有東西變成屎撈屁)

由沉淪於悶絕地獄中之怨魂集結而成的邪惡生命體——**薯條怪人**

姓名：比卡超人

職業：罪惡克星、正義的朋友。專門鋤強扶弱，劫富濟貧。

出處：比卡超人原本只是一個愛打《POCKET MON》的年輕人。某天他一邊行街一邊打《POCKET MON》時，誤踩到秘密惡黨——「波羅油商店街」的牛油博士之腳趾。於是博士老羞成怒的將他跟那盒《POCKET MON》遊戲合體，成為怪人。幸好在造腦部手術前給他逃脱，現成為了疾惡如仇比卡超人。

持技：發電、用強光令人癲癇症復發。

有一張可愛俏臉的正義朋友——**比卡超人**

以下就是長官的作品

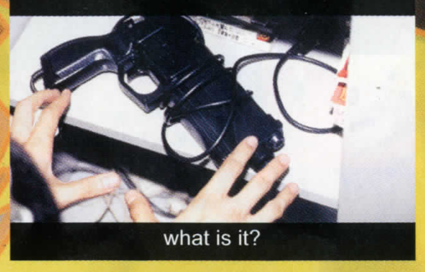
其之一！！
一屋死人包乞食

材料：臨記十數名、恐怖大屋乙間、鎖匙、道具盆栽數桶、玩具雷射槍套裝

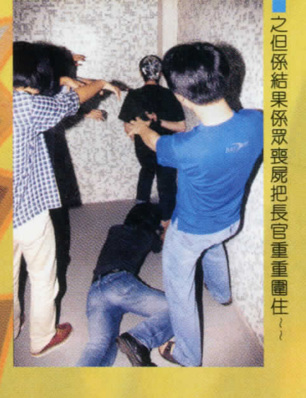


玩法：一個極為勞師動眾的遊戲，不過若果真是搞得成，又可會十分有趣。首先找一間大屋，再把它佈置成《BIO HAZARD》般的陰深房子。而在佈置的時侯，更要設計好一些需要解謎的地方，好像從哪裏找尋鎖匙，而此鎖匙又可開哪一間房間，而房暑中又有甚麼可以取。之後就找來臨記十數名，(可由朋友充當)扮演喪屍。當一切準備好後，參加者就可以勇闖這個恐怖世界。其目的就是解開這裏的謎，全身而退。

至於體力計算方面，每條喪屍皆要穿上雷射背心，當被參加者射中一定次數後就要自動瓜柴。而每當參加者被喪屍襲擊時，身體都會被扮演喪屍的傢伙用MAKER畫一筆，示意已被抓傷。若被畫超過一定數目，就會GAME OVER。而參賽者亦可用道具盆栽旁的特製貼子把「傷口」蓋住，示意已被「治好」。



■「終終找到支槍（而且還是SATURN的VIRTUAL GUN）啦，簡直令人感哭流涕，睇住啦！！喪屍！！等我隊冧哂你哋！！」



■之但係結果係眾喪屍把長官重重圍住~~





■參賽者要面對的其中一項挑戰，就是要在如JJ桌面那麼「整潔」的地方找所需的鎖匙。

評分：（5分為滿分）
移植度：0~5分（視乎你的大屋裝置而定）
可行性：3分
遊戲性：4.9分

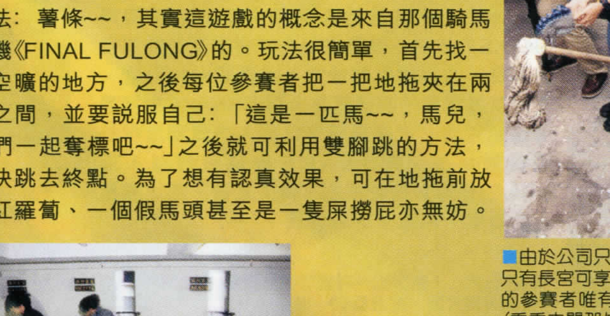
評語：

10月尾就是萬勝節，現在開始籌備這些遊戲可謂是時侯了。唔，這遊戲除了考參加者的膽量及智慧外，也需要設計者有緊密的心思，不然想出來的謎可會錯漏百出。

其之二！！地拖打比大賽！！

材料：地拖、掃把等長條型東西（一人一把）

玩法：藷條~~，其實這遊戲的概念是來自那個騎馬仔機《FINAL FULONG》的。玩法很簡單，首先找一塊空曠的地方，之後每位參賽者把一把地拖夾在兩腿之間，並要説服自己：「這是一匹馬~~，馬兒，我們一起奪標吧~~」之後就可利用雙腳跳的方法，鬥快跳去終點。為了想有認真效果，可在地拖前放個紅蘿蔔、一個假馬頭甚至是一隻屎撈屁亦無妨。





■由於公司只得一把地拖，所以只有長官可享有此福利，而其他的參賽者唯有用雨傘頂替~~。（看看中間那傢伙那匹馬是甚麼）





■跳呀跳，跳得快，好世界~~



■最後由蒙面人策騎的「名駒」哥師奶勝出。

評分：（5分為滿分）
移植度：3.0分
可行性：4.8分
遊戲性：4.7分

評語：

嘩，你是福田嗎？時常都掛住跑馬。不過這個「地拖打比大賽」跟那《FINAL FULONG》的體力消耗可為不相伯仲。不過玩的時侯樣子會較傻，為免引發社會恐慌，所以千萬不要在人多或公眾的地方玩。

以下就是比卡超人的作品！！

其之一！！X指定？！真人版脫衣麻將！！

材料：麻將一副、麻將腳一隻、大量衣飾

玩法：玩法？還要問？當然是兩個人搓麻將，輸掉了的那方就要脱去身體上任何一樣的東西。當脫到再沒有東西可以脫的時侯，那個就是輸家。（為了勝出，大家可在參賽前多穿兩條內褲，又或者戴耳環、甚至是夾多兩隻衣夾在耳珠等）嘎嘎，說到對手嘛，當然最好是找個女的啦！！比卡超~~！！



■由於沒有女孩子肯上當，所以唯有用兩個佬玩「脫衣麻將」~~。



■「哈哈！！食糊！！」

■「唔駛驚到路嗦度喎，嚟啦，我會對你好溫柔㗎~~。」



■「噢，我脫啦~~。」

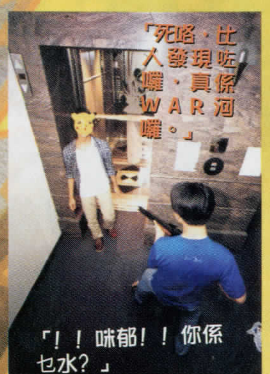
評語：

嘩~~~！！評你個頭！！絕對是過份！！簡直是誤人子弟！！豈何教人玩這些東西？冤你還是甚麼拯救世人的正義朋友，居然想出這些壞東西！！大家還是乖孩子，所以這遊戲大家千萬不要試呀。

評分：（5分為滿分）
移植度：3.9分
可行性：！？分
遊戲性：0-6分（視乎你的對手而定）

其之二！！捐窿捐罅、METAL GEAR

材料：有閉路電視的樓宇乙間、守衛數粒、紙皮箱一個



玩法：首先在參加者中找一個位仁兄做阿SNAKE，而其他的人就做守衛。而這個阿SNAKE的目的，就是盡量避開守衛及閉路電視的耳目，去到指定的地方。若果想增加難度，更可以將電閘的密碼更改，再要SNAKE去找尋解碼的方法。更甚至乎可以有人份演那個有心臟病的局長，向SNAKE提供假情報。而SNAKE也可以扮紙皮箱，掩人耳目，總之就是自由發揮，你想怎玩就怎玩。

■現在玩潛入，所以出升降機可不能像這傢伙的大搖大擺，就像回家一樣~~。


■「監視卡咪拿等我貼住牆行，咪睇我唔到囉。」咁？


■「又或者用紙皮箱兜住自己，咁就冇人知我喺度啦。」


■「用電子望遠鏡，睇下班友仔喺邊度先~~~」

評分：（5分為滿分）
移植度：3.3分
可行性：0.5分
遊戲性：4.5分

評語：

那裏找間「有閉路電視的樓宇」給你這麼玩？那裏的看更不狠狠的把你們踢出去來怪。想夜半潛入？不是嘛，以為你們真是SNAKE嗎？所以這東西完全不合乎現實環境，簡直多餘。

以下就是薯條怪人的作品

其之一！！入射角＝反射角！！射波子版PUZZLE BOBBLE！！

材料：波子一盒、U字形框一個（請自己砌）

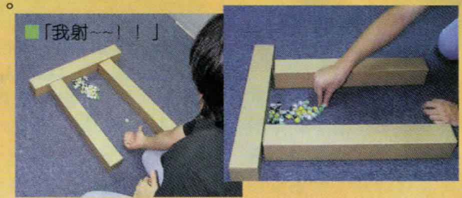


玩法：（由於薯條怪人只懂喊『薯條~~』，所以以下文章皆出自翻譯的口）用木用釘又好、用鐵枝燒焊又好，總之就弄個U字形的框出來。之後再在這框內排列出一堆堆的波子。跟着就在這框的開口部份用手指把波子射出，射向那堆已排好的波子處。若三粒同顏色的聚在一起，就可取走之。最快將所有波子消走的就為之勝出。當然你可以像《PUZZLE BOBBLE》般用框邊的反射，甚至用量角器協助。不過力度不可以過大，不然一堆波子就會給你射散了。此GAME可以一個人玩，又可以很多人玩。噢，我是否很聰明呢？薯條~~。



評語：

好一個又考眼界、又考木工、又考指力的遊戲，而且還可以自己設計波子的排列方法給朋友仔射，實在PERFECT！若果想增加難度，還可以將射波子的位置不停推上，那麼射的角度就會大大減細了。其實除了用波子外，用Q棍桌球來玩來也是行得通的。


■「我射~~！！」
■「三粒相同顏色嘅喺埋一齊，就可以執走佢嘞。」
■「哎呀，大力等滯，射散咗！！又要由頭再排過囉~~。」

評分：（5分為滿分）　移植度：4.3分　可行性：4.8分　遊戲性：4.5分

其之三！！人肉孖叉安！！

材料 橡皮筋十數條、大量廢紙、沒用海報兩捲、SATURN兩部（裝飾用）

玩法：呵~~呵，先把大量廢紙弄成紙團狀，充當「手榴彈」；把橡皮筋掛在右手手腕處，充當「雷射槍」；最後把沒用的那捲海報套在左臂上，充當「激光劍」。之後雙方就再各背負一部SATURN，跟着利用這些「武器」互相攻擊。當然，為了弄出個勝負，可要有些計分方法。例如中了「手榴彈」就扣5分、「雷射槍」就扣2分、「激光劍」就扣10分。被扣了30分就為負方囉。




■右手武器——橡根！！


■左手武器紙製手榴彈及中間武器POSTER劍！！

■當然還有背部的SATURN啦！！

評分：（5分為滿分）
移植度：3.5分
可行性：4.0分
遊戲性：4.9分


■圖片攻略：首先埋身放個手榴彈，之後……



■之後DASH前用中間武器斬開你兩邊！！

評語：

原本《VIRTUAL ON》是考反應考戰略的，不過來到這裡也許變了體力上的比試。不過也好，香港人平時欠缺運動，這時大家也可乘機舒展下根骨。若果大家想有二段跳的效果，可以在腳板底加上彈弓。若果想計分方面更為準確，可利用那些紅外線槍及感應背心。

後記：

WELL，搞了這麼多東西，究竟誰勝誰負呢？嘿嘿，自己弄出來的東西總不可能自己評分吧？唔，總之你們覺得有趣過癮就是了。然而，你們也可以想出比這些更有趣的玩意啊，不要只是呆呆的打機，不時動動腦筋吧。


สวัสดี
攻略一族
攻略一族



製造商：SEGA ENTERPRISES　發售日期：發售中(9月24日)
售價：4800日圓 記憶：381(EACH SAVE)
SRPG MEM

文：赤目黑龍



SHINING FORCE III SCENARIO 3 冰壁之邪神宮

序幕 BATTLE 1 FLAG SHIP號（フラグシップ号）

STORY

可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

遊戲一開始，SCENARIO 3的主角勇者祖利安(ジュリアン)便聯同着同伴們在FLAG SHIP號(フラグシップ号)上和敵方的兵士戰鬥，這一戰之前，便是SCENARIO 2的結末，現在在船上除了祖利安外，還有3名同伴，他們分別是弓箭手(スナイパー)基度(ケイト)、人馬多荷度(ドンホート)、神子古拉西亞(グラシア)，由於這是他們的第一場戰鬥，所以故事方面是不多的，最主要是將敵人消滅。



■敵方定會有一個人馬邪教僧向右移動的。



■將大家排在一起，支援效果便會快些出現。

TACTIC

在BATTLE 1之中，玩者只要將所有的敵人消滅便自過版，不過，在這裏大家可以試用一個方法，先在這地方將在上一集又或是新開始的人物強化一下，方法便是在敵人剩下一個時，便使用祖利安的撤退魔法回到教會之中，如此這樣的重複多次，自軍的LEVEL便可以大大提升。

而在實際戰鬥上，這次的戰鬥地點大致也是在船的左邊(以面對船頭為準)，因為在右邊戰鬥太過危險了，因為在那邊戰鬥的話，便會給那些人馬邪教僧有機可乘，所以只要守在左邊便可以盡量運用有利的「同伴支援效果」而得到最終的勝利。而在戰鬥之中，最好便是以人馬作為先鋒，因為其戰鬥力非常強大，可惜卻沒有魔法，所以玩者在其後要放上主角和弓箭手，這樣便可以使他們排出最強的陣形，至於那神子，還是不要讓他和敵人有直接的接觸，因為「死」將會是他的最後命運。

ENEMY

▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×3
HP：42 MP：0





◆人馬邪教僧（ペガサス邪教僧）×3
HP：38 MP：0

第一章　帝國首教奪還作戰
BATTLE 2 狄斯多尼亞港（デストニア港）

STORY

可取得道具：2 增加同伴數目：NIL

在BATTLE 1戰鬥結束之後，眾人被幪面邪教僧的説話弄得胡塗了，因為他們的目的是要「救國」？！這事真是令人非常苦惱，最後，經過商議之後，眾人決定相信邪教僧之言，而且一起向拯救國家的路進發。在離船之前，玩者記着要在船上，不過，只要玩者一進入自軍的房間之後，再出來便要離開船隻了，因為已經到達了目的地狄斯多尼亞港(デストニア港)。

當上岸之後，如果是向右轉的話，本來是可以直接進入都市的，不過因為道路被封，所以眾人唯有要穿過狄斯多尼亞港再進入都市之中，然而眾人一踏入港口便被敵人發現了，為了不讓敵人呼召更多的同伴前來，所以祖利安等人便要速戰速決。



■多荷度覺得狄斯多尼亞港有點不對勁。



■究竟邪教僧口中的「華京尼」是甚麼呢？

TACTIC

在港口之中的敵人是非常的被動，因為就算玩一湧而上，他們也不會一次過的衝上來和玩者一決生死，反而，他們是會非常有次序的向玩者進攻，首先第一輪是在第二層木箱之上的幪面邪教僧，這種敵人和上一話的一樣，因為不懂魔法，所以沒有甚麼大作為；至於第二輪便是在高木箱之上的人馬邪教僧，因為他的飛行能力，將會是祖利安的強敵，故此最好以弓箭手對付為佳；接着來的便是HUNTER ELF，這種敵人的厲害之處和自軍的弓箭手一樣，所以要盡量使用埋身戰術；最好當然是BOSS的邪教幪面僧，由於他會使用魔法，所以小心他的攻擊魔法。



在這裏玩者記着一定要將那些木桶打破，因為之中有一些道具可以得到的。

ENEMY

▲邪教幪面僧（仮面邪教僧）×1（BOSS）
HP：46　MP：16



◆人馬邪教僧（ペガサス邪教僧）×2
HP：38 MP：0



●HUNTER ELF（ハンターエルフ）×2
HP：40　MP：0



▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×2
HP：42 MP：0



© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1992,1993,1997,1998

第一章　帝國首教奪還作戰
BATTLE 3　戰慄之華京尼（戦慄のワルキューレ）

STORY

可取得道具：2 增加同伴數目：2

當戰勝對手之後，眾人便可以進入狄斯多尼亞港街之中，在這個海港之中，祖利安可找到一些非常有用的物品，不過，最重要便是到製鐵廠之中，因為到了這裏之後，在下一場戰事之中，這些出現的兵士便會成為玩者的先頭部隊。不過，在離開之前一定要到教會一行，雖然在這裏不能SAVE，不過，在這裏會得到兩個非常重要的同伴，她們分別是依莎貝菈公主（イザベラ王女）和她的侍從巫師寶莉捷（ブリジット）。

在收集完情報之後，眾人便要離開這裏向下一個地方進發，然而在離開狄斯多尼亞港街之後，祖利安一眾又會遇上另一批敵人，不過，這次要小心的不是敵人，而是一具不會思想的機器……



■這些人是……



■華京尼是敵方的強力兵器，祖利安等人要盡消滅之……


■這便是華京尼？！


■這便是給華京尼擊中的後果了！

TACTIC

在這裏要注意的便是敵人的秘密武器「華京尼」，這是非常可怕的武器，因為它有非常大的殺傷力，而且其攻擊範圍真是非常驚人，所以在這裏玩者要非常易處理這事情，尤其是在閃避「華京尼」的攻擊，而要避開其攻擊其實也非一件難事，因為在版圖之中有非常多的石塊和戰壕，這些便是逃避「華京尼」攻擊的地方，首先是石塊，在石塊之後兩格之內的人是不會被「華京尼」覷到而受到攻擊的，不過在兩格之後的便會受到攻擊，而且大家不要以為攻擊是單體的，因為「華京尼」的攻擊是2×8格的，而且全是直線進行的，如果一旦被攻擊，在攻擊範圍之內的「石塊」是會被立刻擊碎的，這樣便會使其他的同伴也暴露在「華京尼」之前，所以行動時真是要非常懂慎。



而在戰鬥之中大家亦不要忘記往左方的遺跡一行，因為在之中有非常珍貴的道具要取的呢，不過，當然要在之前取得遺跡地圖才可以進入。

ENEMY

▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（BOSS）
HP：48　MP：21
◆人馬邪教僧（ペガサス邪教僧）×2
HP：38　MP：0
● HUNTER ELF（ハンターエルフ）×2
HP：40　MP：0
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×2（紅色）
HP：42　MP：0
■蜥蜴人（リザードマン）×2
HP：45　MP：0
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×2（綠色）
HP：46　MP：16
■盜賊（シーフ）×1
HP：52　MP：0

第一章　帝國首教奪還作戰
BATTLE 4　風之戈利狄（風のゴリアテ）

STORY

可取得道具：NIL 增加同伴數目：NIL

在上一戰之中雖然得到勝利，不過，真正的戰鬥現在開始，因為「華京尼」依然存在着，而且在之前的敵人也只是先頭部隊而已，所以現在祖利安等人要對付的便是真正的敵人以及控制着「華京尼」的「負之力之杖」。



■聽到神秘女子聲音之後，眾人定到城壁一行。

正當眾人在想着對付「華京尼」的方法之時，在之前出現過的神秘女子聲音又再次出現，她今次叫主角等人立刻到城壁的方向前進，所以眾人便立刻向前進發。當眾人來到城壁之時，看到在「華京尼」之上的戈利狄正在威脅着城樓上的馬積斯狄（マジェスティ），就在此時，一直在背後以聲音指引着祖利安等人的神秘女子終於出現在眾人之前，她的名字是珍，她是傳說之地利蒙度的人……



■這人便是一直在背後指引主角的人……

TACTIC



這戰之中最要注意的仍然是那威力強大的「華京尼」，因為在這裏可以閃避的地方比之前的更加少，所以在這裏便要靠那些凸出來的城壁了，不過，由於自軍之中可以有高行動力的人物實在非常少，所以大部份的同伴也會受到「華京尼」的攻擊，而主力便要放在人馬和主角之上了，就算擁有中距離攻擊的弓箭手也要特別小心。

當自軍的成員一到達第一個壁凸出的地點之後，「華京尼」便會開始發動攻擊，左右也有城壁的保護，這亦是唯一可以依靠的東西了，然而在左右城耿之上也有敵人的，大家要非常小心。而過版的方法便是將戈利狄消滅，因為神子是沒有方法將負之力之杖破壞的，而唯一令它失控制的方法便是利用光之魔法，之後便可以全力攻擊戈利狄了。

ENEMY

◆人馬邪教僧（ペガサス邪教僧）×2
HP：38　MP：0
● HUNTER ELF（ハンターエルフ）×2
HP：40　MP：0
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（茶色）
HP：42　MP：0
■蜥蜴人（リザードマン）×3
HP：45　MP：0
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（青綠）
HP：46　MP：16
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（紅色）
HP：48　MP：21
B 戈利狄（ゴリアテ）
HP：180 MP：90
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（青綠）
HP：46　MP：16
▲幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（紅色）
HP：48　MP：21

第二章 馬積斯狄的叛變（裏切りのマジェスティ）
BATTLE 5 大洞穴

可取得道具：3 增加同伴數目：1

STORY

眾人經過一乎努力，終於也打倒了戈利狄，不過，成功之後竟然被視為外來人而不被接納，眾人心裏不是味兒，唯有先回到狄斯多尼亞港。為了被輕視的事情，眾人回到教會之後，便打算回首都查明白，然而城門不會為大家打開，現在唯一的通道便是要經過龍的墓地……不過在到達龍的墓地之前，大家必要先通過一個大洞穴，在這裏眾人會有一點兒的麻煩，因為這裏有一些敵人會向大家攻擊的，而這些全都不是人類，而是一些妖物，不過由於要繼續的向前行，所以一定要通過這地方……



■大家拯救了城壁，然而換來的竟是……



■人龍基洛布斯加入成為成員之一。

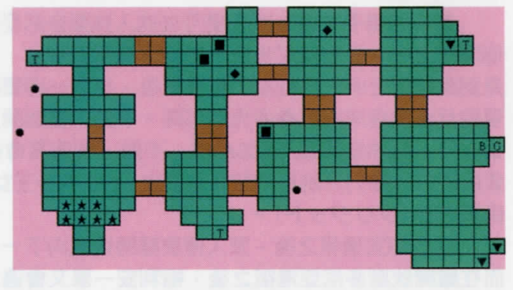


■這裏會有一些食人的魚……



■眾人被逼進入龍的墓地。

TACTIC



在這戰之中大家要小心一件事，便是不可以站在橋上的，而且大家亦要留心一下橋的「種類」，因為不是全部的橋也是這樣的安全，大家可以找到一些「爛」的橋，這些橋是可以通過的，不過一通過便會斷開，所以非必要不要通過這些橋，因為通過的人會變成完全的孤立無援。

而且當大家到達海邊之時亦要特別小心，因為在這裏是會有一些「食人魚」出沒的，這些食人魚的攻擊力雖然不強，不過牠們的迴避能力非常高，所以要盡量以強大的同伴先行，否則一定會受到一定的害。之前雖然説過不要經過那些「爛橋」，不過，有一些寶箱是要通過這些爛橋才能到達的，所以最強的同伴便要負起這個負任。到了最後，BOSS的保柏實在是非常強的妖物，雖然他不使用魔法，不過給他打中亦會非常慘。

最後，記着在這裏有一件非取不可的道具，便是之後的龍之墓地的遺跡地圖。

ENEMY

▼喪屍（グール）× 3
HP：60　MP：0
◆BLOOD BONE（ブラッドボーン）× 2
HP：45　MP：0
■寄居蟹（ヘルムクラブ）× 3
HP：42　MP：0
●食人魚（キラーフィッシュ）× 3
HP：46　MP：0
B保柏（ブローバー）
HP：110 MP：0

第二章 馬積斯狄的叛變（裏切りのマジェステ）
BATTLE 6 龍的墓地（ドラゴンの墓場）

STORY

可取得道具：2 增加同伴數目：2-5

通過了大洞穴之後，眾人正式進入龍的墓地，在這裏的氣氛真是十分古怪，而且這裏還不時會聽到龍的叫聲，而守護這裏的是一條白龍，這條白龍本來是和人龍是同伴的，不過由於牠被布煞姆教(ブルザム教)所控制，所以牠現時是和主角等人為敵的。

雖然敵人是非常的強，不過，在戰鬥之前，有一個人會在大家面前出現，這人便是珍，而且她這來是會為大家帶來一個新的同伴，牠便是獨角獸洛利(ローリィ)，不過，如果在之前珍出現的時候大家是答「否」的話，洛利便不會加入。



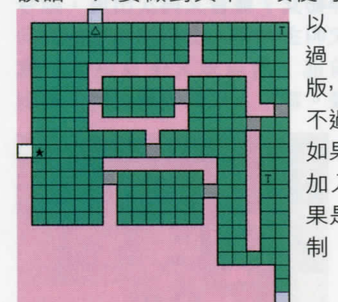
■為報答大家，珍帶來了同伴洛利。

■終於也可以得到青龍了。

TACTIC

這裏的敵人其實並不多，反而最要留心的便是那些「龍」，首先是那三條青龍，牠們的攻擊力只是中上而已，不過在消滅牠們之時，一定要用人龍，因為只有由他消滅的龍才會加入成為成員之一，所以這是非常重要的，另一方面，玩者亦要前往在左方的遺跡一行，在那裏，盜賊會比玩者早一步拿到寶物，不過只要有人馬和獨角獸的速度，是絕對可以趕及在出口之前將他殺死和奪回寶物的。

而這戰的主角便是白龍了，要過版要對付的也是這條白龍，而對付牠的方有兩個，分別是將他殺死和用人龍和他談話，只要做到其中一項便可以過版，



不過兩種方法的效果是有所不同的，如果大家是將白龍殺死的話，牠也會加入的，不過牠將會變成NPC，如果是説得牠的話，牠便會任由玩者控制，效果實在差太遠了！

ENEMY

▼喪屍（グール）× 3
HP：60　MP：0
◆BLOOD BONE（ブラッドボーン）× 2
HP：45　MP：0
■寄居蟹（ヘルムクラブ）× 3
HP：42　MP：0
●食人魚（キラーフィッシュ）× 3
HP：46　MP：0
◇青龍（グリーンドラゴン）× 3
HP：60　MP：0
▲白龍（ホワイトドラゴン）
HP：60　MP：0
△盜賊（シーフ）× 1
HP：58　MP：0

第二章　馬積斯狄的叛變（裏切りのマジェステ）
BATTLE 7　獸王咆哮

STORY

可取得道具：0 增加同伴數目：1

通過了龍的墓地之後，眾人便來到了一條名叫「FOOD HILL」的村莊之中，不過，這條村莊似乎是沒有外人來到過的一樣，在村長的家之中，原來正在開始着龍神的祭典，如果在先大家是將白龍消滅的話，在龍頭的位置便會出現一隻蛋；而如果是將牠說得的話，龍頭便會發出光輝。

當眾人開村莊之後，在草原的盡頭找到了帝國的要塞巴里尼（バリエレ），而且在眾人之前，有一個人（其實是獅子人）竟然利用假護照，給士兵阻止了，雖然心想這可能是一個陷阱，不過又不能見死不救，所以眾人最後也決定往救人為先，反正眾人的目的也是要過關，所以戰鬥一觸即發。



■村中正進行龍神的祭典。



■這個人然利用假護照過關？！

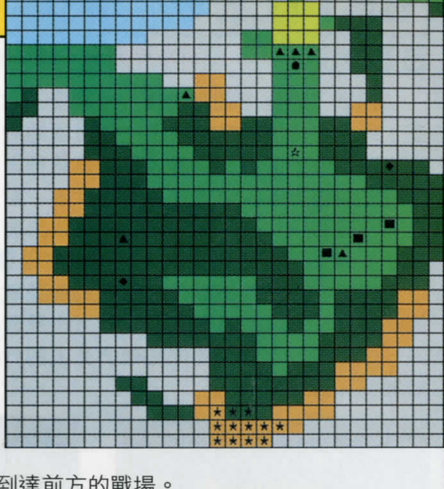


■原來這個獅子人的目標和眾人一樣的。



■獅子人為大家想出攻入要塞的方法。

TACTIC



這場戰鬥的目的是要救出那名獅子人，因為這人是會自行移動的（亦即是NPC），所以他是會自行攻擊敵人，這是非常危險的，所以祖利安一眾一定要以最快的速度向前衝，不過，由於在上一戰之中玩者可以得到三條青龍的，這便是他們發揮力量的時候，以牠們的飛行能力，可以很快便到達前方的戰場。

在場之中的敵人，最可怕的可以說是帝國騎士，因為他們是非常強力的，尤其是對自軍之中的人物，因為騎兵的屬性是非常「惡」的。此外，METAL GUNNER的攻擊力亦不弱，這反而是要首先的敵人。至於那個獅子人又怎樣呢？如果玩者要自由的將他控制的話，便要找一個人物走到他身邊和他說話，因為這樣便可以使他加入成為自軍成員之一。

那敵方的BOSS黑騎士又怎樣呢？其實這人物的戰鬥力實在不高，所以只要合祖利安和人馬的戰鬥力已經足夠了消滅他了。

ENEMY

▲狄斯多利亞兵（デストニア兵）× 7
HP：56　MP：0
◆METAL GUNNER（メタルガンナー）× 2
HP：45　MP：0
■帝國騎士（エンパイアナイト）× 3
HP：55　MP：0
●黑騎士（ブラックナイト）
HP：108 MP：0

第二章　馬積斯狄的叛變（裏切りのマジェステ）
BATTLE 8　國境之要塞

STORY

可取得道具：3 增加同伴數目：NIL



■達菲特要將神子置諸死地。

在救出獅子人之後，眾人便要向巴里尼要塞進攻，不過，以獅子人之言這個要塞是非常難攻入的，因為在那兒有非常厲害的大砲，所以在這裏一定要將自軍化整為零，其中一隊在城門之前作為魚餌，只有利用這種方法才可以將敵人的視線引開，讓第二隊人物能夠回右邊的通道潛入要塞之中。


■第二部隊成功的潛入要塞。



■戰鬥的目標是奪取大砲將城門摧毀。

然而，眾人到城門之時，發現那裏空無一人，當大家以為達菲特會否設下甚麼陷阱的時候，達菲特便出現在眾人面前，而且他的手下亦出來了，尤其是在正面城樓之上的兩名砲手，幸而在左右兩邊的砲手還沒有就位……

TACTIC

這戰的作戰可以說是分為兩部份，因為在戰鬥之中，玩者的部隊會被分為兩部份，其中前方的只是魚餌，而在右邊的才是主力部隊，而這些伙伴的最先決任務是佔領在右邊的砲台，因為這是戰事的最關鍵之處。而在城樓之上，敵人的數目是非常多，不過是有方法阻止他們出動的，便是以行動比較快的隊員將他們出動的門口封着，這樣他們便不能出動了，雖然這樣做比較「無恥」，不過為了勝利，這是必要的。

只要奪取砲台，便可以對付城樓之上的其他砲手了，而當城門也被破壞之後，戰鬥的下半場便要開始了，因為達菲特和他的增援部隊便會出動，這時候，由祖利安所率領的部隊便要發難了，而目標只得一個，便是盡快將達菲特消滅。要小心的是在城門左右的敵人，因為他們是會無限量的出現。

ENEMY

▲狄斯多利亞兵（デストニア兵）× 7
HP：56　MP：0
■帝國騎士（エンパイアナイト）× 4
HP：55　MP：0
城門被爆破後
B 狄菲達（デフェンダ）
HP：120 MP：0
▲狄斯多利亞兵（デストリア兵）× 2
HP：56　MP：0
■帝國騎士（エンパイアナイト）× 2
HP：55　MP：0
◆METAL GUNNER（メタルガンナー）× 2
HP：45　MP：0
▲狄斯多利亞兵（デストリア兵）×∞（城門左方）
HP：56　MP：0
■帝國騎士（エンパイアナイトー）×∞（城門右方）
HP：55　MP：0

第三章 登陸艾斯比尼亞（アスピニア上陸）
BATTLE 9 埋伏（待ち伏せ）

STORY

可取得道具：NIL 增加同伴數目：1

通過了巴里尼要塞之後，祖利安一眾終於也到達了亞斯比尼亞，而且在他們面前出現了一艘帝國的戰艦，正當眾人要繞道而行之時，他們面前出現的人竟然是馬積斯狄，從他口中得知其父王竟然給擄走了，這實在是一件大事，當眾人在爭論之時，二王妃美玲達（メリンダ）和天馬兵奧尼狄出現，而由現在開始，祖利安軍便要負起保護第二夫人美玲達的任務。

而因為美玲達的關係，天馬兵奧尼狄亦會加入成為祖利安軍的成員之一，她的戰鬥力和移動力也是日後戰鬥的重點。當祖利安一眾準備好之後，便開始他們北上的行程，怎料這次又給布煞姆教的人發現了……



■原來布歷斯比等人的王竟然給擄走了？！



■又給布煞姆教的人發現了行蹤。

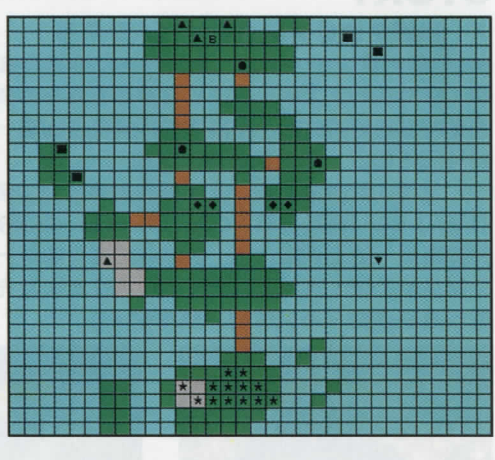


■不是真正的勝利？！邪教僧此話何解？



■祖利安軍下一個目標便是前方的大燈塔。

TACTIC



此戰的對手看似不是太強，其實在之中是暗藏殺機的，因為在敵陣之中有一種名為邪教石巨人的東西，這種敵人除了HP是非常之高外，其攻擊亦是相當具殺傷力的，其中「破壞之岩石」是一種沿着橋（或與橋直線相連的陸地）攻擊的巨石，如果任何人物站在橋上的話亦會被擊中，這是非常危險的，所以在行動時要特別注意停留的位置。

而且在這裏的敵人之中，有不少也是有飛行能力的，所以不想被包圍的話，最好是可以集中行動，這樣被包圍時也可以有足夠的自保能力。而在這裏亦有一條青龍，大家不妨將牠收為己用。

ENEMY

B 幪面邪教僧（仮面邪教僧）（BOSS）
HP：78 MP：17
▲比索奴兵（ベアソイル兵）×4
HP：48 MP：0
■飛翼騎士（ウイングナイト）×4
HP：48 MP：0
◆BLAST LOADER（ブラスローダー）×4
HP：53 MP：0
●邪教石巨人（邪教ゴーレム）×3
HP：120 MP：0
▼青龍（グリーンドラゴン）×1
HP：60 MP：0

第三章 登陸艾斯比尼亞（アスピニア上陸）
BATTLE 10 大燈塔（大灯台）

STORY

可取得道具：3 增加同伴數目：NIL

當通過了上一版的戰鬥之後，祖利安軍又面對一個大問題，便是如果要通過在前方的吊橋，便要先進入燈塔之中，可是那兒的守備實在太嚴密了，不過，軍師布歷斯比想出了一個非常好的方法，便是等待日落之後，因為在那時候，只有燈塔的光可以作照明用，所以只要藏身在石塊之後，便可以避過燈塔而前進，可以避免被所有的敵人圍攻。



■利用石塊的陰影，實在非常高明呢！

■失敗了的GIANT ARMOR竟想將燈塔炸毀？！

TACTIC

這一戰是又是要將自軍分成兩部份，因為在這裏要對付的敵人有兩部份，首先，要先對付在自軍「左近」的敵人，因為這些敵人很快便會發現自軍，所以索性早一點將他們消滅為妙。至於，在燈塔之前的敵人，實力不是十分高，只是那名HILL GIANT是比較難應付的，然而，敵人只有三個，只要玩者派出最強的五個人進攻便必定能取得勝利，之後便可以進入燈塔了。

在燈塔之中，敵人的數目更加少，然而，在這裏要上一條旋轉的樓梯，所以，在進攻方面是比較被動的，這是在這地方之中要多加注意的，不過，由於敵人的數量不多，而且可以使用魔法的亦只有一個，所以只要先對付這人便可以輕鬆的應付了，當打倒那GIANT ARMOR之後，本來他想將燈塔炸毀的，可是被珍阻止了，珍這次又再幫了眾人，不過，她為何這樣做呢？

將橋放下之後，分開的兩隊人馬又再一次的會合，這次便是要進攻橋的部隊，然而由於敵人的兵力非常有限，所以玩者是可以非常輕易的便過版。

ENEMY

燈塔外
●傭兵（マーセナリィ）×2
HP：70 MP：0
▼HILL GIANT（ヒルジャイアント）×1
HP：100 MP：0
▲比索奴兵（ベアソイル兵）×2
HP：48 MP：0
■飛翼騎士（ウイングナイト）×5
HP：48 MP：0
◆BLAST LOADER（ブラスローダー）×2
HP：53 MP：0
○艾斯比尼亞祭司（アスピニアメイジ）×2
HP：60 MP：16

燈塔內
▼GIANT ARMOR（ギガントアーマー）×1
HP：80 MP：0
▲比索奴兵（ベアソイル兵）×1
HP：48 MP：0
■飛翼騎士（ウイングナイト）×2
HP：48 MP：0
◆BLAST LOADER（ブラスローダー）×1
HP：53 MP：0
○艾斯比尼亞祭司（アスピニアメイジ）×1
HP：60 MP：16

第三章 登陸艾斯比尼亞（アスピニア上陸）
BATTLE 11 為愛而生存的將軍（愛に生きる将軍）

STORY

可取得道具：NIL 增加同伴數目：1

經過了一夜的行程之後，祖利安軍終於也回到共和國的國境之內，而且，比索奴村就在眾人眼前，然而，在海面上停泊着的竟然是斯基度號(シーゲイト号)，而就在這時候，絲狄娜(ステラ)和普科頓將軍(プロフォンド將軍)在比索奴村之中出來了，原來眾人是相識的，不過，悲劇現在才真正開始，因為共和國的幪面邪教僧命令普科頓舉祖利安軍進攻，可是他不想遵從，為了逼他出戰，邪教僧竟然捉住了普科頓的愛人絲狄娜，為了自己最心愛的人，他唯有背着良心出擊……



■原來眾人是早已相識的。



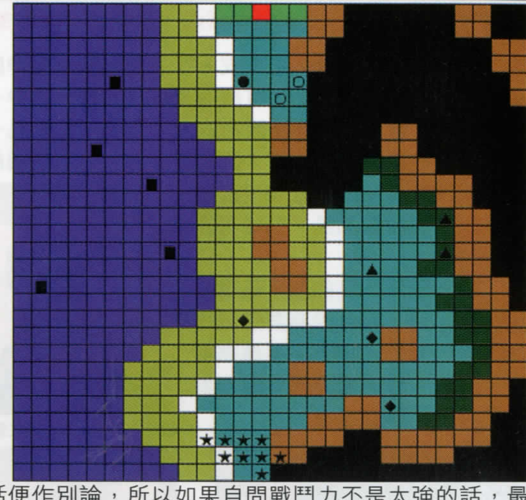
■絲狄娜被電磁網包圍着。



■普科頓見美狄奧王子的母親平安無事感到非常安慰。

TACTIC

實在是太過份了，這戰真是非常的不仁道，在敵陣之中有一個人是「自己人」，這是非常難對付的，而正確一點來説，是不可以對付的，因為在這場戰鬥之中，普科頓是可以成為同伴的，所以玩者絕對不可以傷害他，不過，由於愛人被囚，所以他是會向祖利安軍攻擊的，這是要非常小心的！



而在這裏有另一點是非常留意的，便是在海上的敵人，這些飛行的敵人是不會輕易的飛過來向玩者攻擊，不過如果大家走到岸邊的話便作別論，所以如果自問戰鬥力不是太強的話，最好便不要走得太近岸邊，因為自軍除了殆天馬兵之外，根本沒有人能夠在海面作戰呢；此外，如果大家希望普科頓可以成為同伴的話，方法只有一個，便是將幪面邪教僧打倒，只要在打倒他之後普科頓仍然生存着的話，在過版之後，普科頓便會加入成為祖利安軍的一員。

ENEMY

☆普科頓將軍（プロフォンド）
HP：54MP：20
●幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1
HP：124　MP：34
▲比索奴兵（ベアソイル兵）×3
HP：48MP：0
■飛翼騎士（ウイングナイト）×4
HP：48MP：0
♦BLAST LOADER（ブラスローダー）×5
HP：53 MP：0
○艾斯比尼亞祭司（アスピニアメイジ）×1
HP：60MP：16

第三章 登陸艾斯比尼亞（アスピニア上陸）
BATTLE 12 追縱（追跡）

STORY

可取得道具：4 增加同伴數目：1

當普科頓加入了祖利安軍之後，眾人便進入比索奴村之中，在這裏有一件非常重要的事情發生，便是新成員的加入。在這裏會加入成為隊員的名字是赫菈度(ハラルド)(她是女孩子來的)，而取得成員的方法是到村之中最大的大屋之中，在那裏有一個地下酒庫，在那裏祖利安等人便會遇上赫菈度，在回答她的問題之後，她便會加入成為隊員之一。

在這村莊之中，祖利安軍會找到非常多的寶物，不過，有的是要花一些時間去找的，而且位置方面鈚較刁鑽，例如是在街上的樹之上……而在村之中最重要的道具便是「山脈遺跡地圖」，大家可在武器屋之中的木箱之中找到它，只要找到它的話，便可以在下一戰之中進入地下遺跡之中，取得更珍貴的寶物。

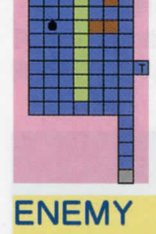


■為報父仇，赫　度決定加入祖利安軍。

■這個人不是在SCENARIO 2出現過的……

TACTIC

這裏的戰鬥是非常的烈，因為在這裏出現了兩個敵方的BOSS，其中一個是幪面邪教僧，而另一個其實可以是自軍的同伴的艾基亞路，如果在SCENARIO 2之中，玩者將絲狄娜殺死的話，在SCENARIO 3的BATTLE 1之中已經會成為同伴，否則便會像這樣的成為了敵方的BOSS人物。



這戰的首要任務便是進入遺跡之中，因為敵方的主力部隊會在後方等待玩者上前之後才發動攻擊，而前方的部隊只是一些「小角色」，然而，如果一次過將他們引過來的話，亦會相當麻煩。不過，在進入遺跡之後便更麻煩，因為在這裏有四個寶箱，其中兩個比較深色的是一定要由盜賊開啟的，方法是順次序將地圖上座標(08,24——以左下角為0,0)及(07,14)的木桶順次序打破，這樣，盜賊便會將那兩個寶箱打開，而如果將座標(08,15)的木桶打破的話，盜賊便不會打開寶箱，大家要非常小心行事。

ENEMY

版圖上
B艾基亞路（エキュアル）
HP：90 MP：36
●幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（綠色）
HP：88 MP：0
●幪面邪教僧（仮面邪教僧）×1（黑色）
HP：78 MP：0
▲比索奴兵（ベアソイル兵）×6
HP：48 MP：0
■飛馬騎士（ペガサスナイト）×3
HP：60 MP：0
◆牛面人（ミノタウロス）×2
HP：110MP：0
遺跡內
▲盜賊（シーフ）×1
HP：70 MP：0
●紅龍（レッドドラゴン）×2
HP：110MP：0

第三章 登陸艾斯比尼亞（アスピニア上陸）
BATTLE 13 父與子

STORY

可取得道具：1 增加同伴數目：NIL

戰勝了敵人之後，祖利安一行人便來到一座神殿般的建築物之前，而在建築物之上，有兩個人正在談話，其中一人便是在上一場戰鬥之前和艾基亞路談話的人，而另一人則是一個幪面人，二人似乎是相識的，然而，原來這兩個人也是帝國的人，那個幪面人更加是直屬國王杜明尼度的人；那個男的竟然是一個能夠變成怪物的人……

這兩個人的目的似乎是要佔領艾斯比亞，而且因為要達成這個目標，他們一定要將美蓮達捉住，而在一旁的幪面邪教僧則為他們帶來一群的忍者……



■這人的主人竟然是杜明尼度國王？！

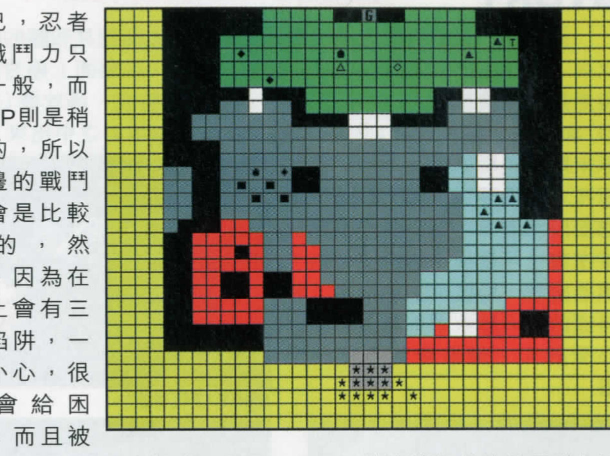


■這人竟然變成怪物？！


■這便是陷阱了！

TACTIC

這一戰真是不知說是易打還難打，因為以敵人的實力而言，實在不是太厲害，不過，安全的路線其實只有一條，可惜的是在這條路線之上的敵人又是這版之中比較強的，真是非常難決擇呢！先講易打的路線，便是由右路前進，在這條路上就只有忍者而已，忍者的戰鬥力只是一般，而其HP則是稍低的，所以這邊的戰鬥將會是比較易的，然而，因為在路上會有三個陷阱，一不小心，很易會給困着，而且被在最上層的逸珊殺個片甲不留；而另一條比較行的路線是從左邊前進，在這條路上的敵人則是比較強的，不過由於在路上不有陷阱的關係，祖利安一眾可以比較易應付敵人。用哪一條路則是要由玩者自行選擇，不過要小心的是最在上層的兩名BOSS，一個是使用超強力魔法（逸珊），一個是強攻型（古丹），最好還是先對付強攻型的古丹。



ENEMY

△古丹（クダン）
HP：280 MP：0
◇逸珊（ヤシャ）
HP：240 MP：85
◆牛面人（ミノタウロス）× 3
HP：110 MP：0
●幪面邪教僧（仮面邪教僧）× 2（黑色）
HP：78 MP：17
■飛馬騎士（ペガサスナイト）× 4
HP：60 MP：0
▲忍者（藍色＋綠色）× 5
HP：60 MP：0
▲忍者（紫色）× 2
HP：60 MP：36

第四章 遠征軍 往北方世界（遠征軍 北世界へ）
BATTLE 14 遠征軍 北上

STORY

可取得道具：5 增加同伴數目：1

當眾人來到艾斯比亞之後，發現這地方好像受到非常大的破壞似的，而且這種破壞實非一般的東西能夠做到，極之像巨大戰車所造成的。而在進入城之後，便會發生一個非常大的EVENT，這便是三個SCENARIO的主角聚頭的時候，三段故事的主角聚頭，不是代表他們的部隊會合為一體，而是在這裏確定真正的敵人以及日後行軍的真正目標，而在這裏，國王也會出現，然而，他的出現使美狄奧和丹達歷斯大打出手，幸而祖利安等人及時趕到，當他們見到美蓮達平安無事之後，而且就連依莎貝菈也來了，事情終於也大白了……

到達城中之後，祖利安可以四處逛逛，在這裏大家也會分開行動，而祖利安可以在這個城之中得到另一個新的同伴，不過，先是要在SCENARIO 1和2之後得到兩隻奇怪的生物之後才可以。之後，便可以到會議庭開會，在開會之後，祖利安便可離開城市，在離開之後，便開始北上的作戰……



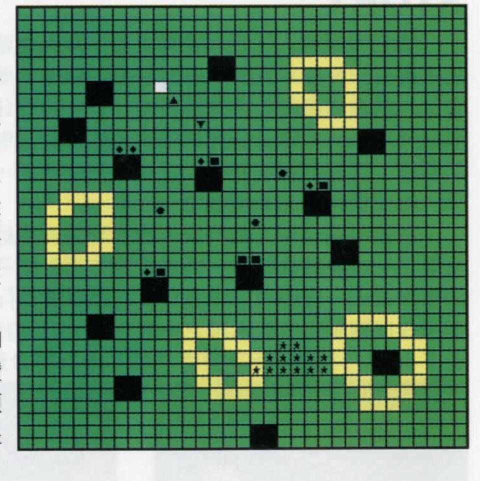
■神子認為這是巨大戰車所造成的破壞。



■這便是大家的新同伴。

TACTIC

在離城不遠，祖利安軍會到達一個草原，在這裏會有一些妖獸，不過這些妖獸的攻擊力不是非常強，不過，在這裏玩者要做的不是主要對付敵人，而是搜索在版圖中的ITEM，不過，這些ITEM的位置是非常刁鑽的，例如是在石頭的後方；又或者是在石像的附近……



ENEMY

● SLASH BAT
（スラッシュバット）× 3
HP：52 MP：0
■地獄犬
（ヘルハウンド）× 5
HP：56 MP：0
◆巨型蟻（ギガントアント）× 5
HP：60 MP：0
▲ BUG BEAR（バグベア）× 1
HP：78 MP：0
▼紅龍（レッドドラゴン）× 1
HP：90 MP：0

第四章 遠征軍 往北方世界（遠征軍 北世界へ）
BATTLE 15 萬理之川的旁邊（万里の川のほとり）

STORY

可取得道具：NIL 增加同伴數目：1

當祖利安軍通過了草原之後，他們發現了一個路標，這個路標正是指引着他們要前去的路，而由於在前方有甚麼妖物，所以人馬多荷度便前方視察情況，而因為多荷度的步行速度比較高，當多荷度正在探消息之時，新的軍師比度尼姆（ベネトレイム）已經知道這是甚麼地方，原來他在之前已經來過這地方，在這地方附近有一個名叫奧拉路的村莊，然而，當眾人來到奧拉路之前的時候，他們再一次的受到妖怪的襲擊，為了要進入村莊，眾人唯有一戰。



■多荷度先往前方視察情況。



■原來不少怪獸藏在樹林之中。

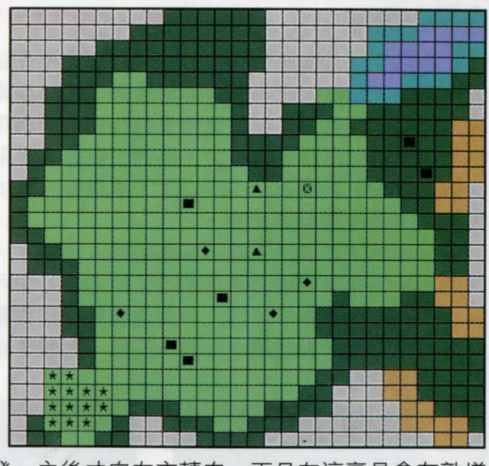


■這條河真是有點古怪……



■在奧拉路村之中的重要地方。

TACTIC



在這戰之中要取得勝利，一定要眼看四方，因為在這裏的敵人有不少也是藏在樹林之中的，如果牠們是不動的話，是非常難發覺的，所以行動時要非常小心。而在行動之中，比較好的方法是先向前方進發，之後才向右方轉向，而且在這裏是會有敵增援的，這些增援也是在樹林之中出現的，又是非常的「陰濕」，不過只要小心一點便沒有大問題了。

而在這裏本來是有一個人物會入的，不過，如果大家在SCENARIO 1之中的艾斯比亞地下遺跡之中，沒有將史比狄（スピリテッド）消滅而言版的話，在這裏她便會加入成為隊員之一，然而這是一個非常達成的條件呢！

ENEMY

◎地獄吸夢魔（ヘルサッキュバス）× 1
HP：60 MP：50

■地獄犬（ヘルハウンド）× 5
HP：56 MP：0

◆巨型蟻（ギガントアント）× 6
HP：60 MP：0

▲九頭蛇（ヒドラ）× 2
HP：90 MP：0

● SLASH BAT（スラッシュバット）× 2
HP：52 MP：0

第四章 遠征軍 往北方世界（遠征軍 北世界へ）
BATTLE 16 分叉路（分かれ道）

STORY

可取得道具：3 增加同伴數目：NIL

在進入了奧拉路村之後，便會有非常多的東西要做，首先，在這裏的任何一間屋之中也會有所收獲的，所以每一間屋和每一個房間也不能放過，而且在瀑布之中來是另有天地的，在那裏他們會得到一個真正的認練，在那裏神子要接受一個考驗，因為神子本身是有一種特別的能力，在證明了神子的真正身份之後，祭司奧妮亞菈（オネアネラ）便說明這試練的真正目的是證明神子有資格前往艾古山（アークヒル），這樣，眾人便可以繼續上路向北進發。

不過，在離開之前，一定要做一件事，因為大家也會在山洞的另二邊看到一個寶箱的，不過怎樣取呢？大家要先到宿屋一行，在最左邊的房間中便可以找到一道暗門，再通過橋便可以從另一邊進入山洞得到另一支召喚獸的杖。



■神子在這裏有一個EVENT的。



■原來要到艾古山，要在這裏向西面行。

TACTIC

在這戰之中最要注意的便是在戰鬥圖之中的遺跡，因為在遺跡之中有一些非常重要的道具，這些道具一定要取得的，而且在遺跡之中有一些機關，這些機關除了可以為玩者打開通道之外，亦會將一直被阻礙着的怪物放出來，所以要非常小心那些觸發點，尤其是在中間的房間之中的觸發點，如果能力不足的人絕對不要踏上去，否則便會立刻被三隻敵人圍攻，必死無疑！（當然，要進入遺跡之中，一定要先在村中找到地圖）而要阻止盜賊拿到寶物逃走，便一定要先發制人，首先由起點向上移，到左邊的地方將機關打開，之後便可以讓一些行動比較快的人物往門口阻截盜賊。

不過，在戰鬥之更要注意的便是當完成遺跡之內的事情之後出現的位置，因為全部的人物也集中在中間的島上，所以如果這時候地獄吸夢魔攻擊的話，而剛出來的人物HP又不足的話，真是會死得非常慘，所以在完全遺跡之前，最好先補一補HP。

ENEMY

◎三頭獸（キメラ）× 1
HP：120 MP：12

△地獄吸夢魔（ヘルサッキュバス）× 3
HP：60 MP：50

● SLASH BAT（スラッシュバット）× 3
HP：52 MP：0

◆巨型蟻（ギガントアント）× 2
HP：60 MP：0

□ BUG BEAR（バグベア）× 5
HP：78 MP：0

▲九頭蛇（ヒドラ）× 5
HP：78 MP：0

遺跡內

▲九頭蛇（ヒドラ）× 3
HP：70 MP：0

■地獄犬（ヘルハウンド）× 2
HP：56 MP：0

●盜賊（シーフ）× 2
HP：80 MP：0

第四章 遠征軍 往北方世界（遠征軍 北世界へ）
BATTLE 17 再遇 REIGN BLOOD（レインブラッド 再び）

STORY

可取得道具：4 增加同伴數目：1

戰勝了之前的敵人之後，祖利安軍馬不停蹄，一直的向着目的地趕路，所以大家也顯得非常疲倦，尤其是軍師比度尼姆加是非常倦累，不過，現在不是休息的時候，因為現在大家也要以早點到達艾古山為目標而努力。不過，在眾人面前突然出現一人這人的名字是十兵衛(ジュウベエ)，原來他一直以來也是跟隨着大軍的，不過他現時才出現。

就在眾人在說話之際，這裏的敵人出現了，他們來是頗有來頭的，他們便是特種部隊「REIGN BLOOD」的六名成員之中的兩名，而他們便是乘剛才眾人看到的戰艦來到這裏的刺客。雖然那個名叫十兵衛的人語氣十分差，不過，看起來也可能是和主角們同道的，那麼……



■這次的兩名BOSS只是六人中的其中二人……

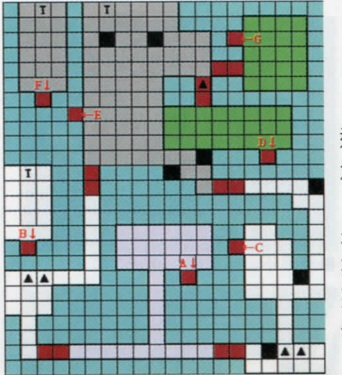


■終於能說服十兵衛加入了！

TACTIC

這場戰鬥的重點是在於十兵衛身上，因為如果他被擊倒的話，這場戰事便是輸了，所以大家一定要比他快一步到達頂層，不過，其實他亦會是自軍非常好的同伴，因為只要大家能夠追上他，而且和他說話，便可以令他成為隊員之一，而且是任由玩者控制的，所以，最好快一點將他截住，否則GAME OVER的機會會十分高。

而在這版圖之中，要注意的是在那個四通八達的秘道之中的行動，一些入口只能取到寶物，所要要小心看着地圖來行，而且最好便是用那隻獨角獸來將這些寶物收回來，因為牠有着相當的速度，而且這些任務基本上是沒有危險，由牠來負責是最適合的了。



至於BOSS方面，那個比索保是最難對付的，因為他的魔法攻擊非比尋常，給他擊中的話，真是非死即傷，最好將他先行解決，而那個邦奧則只是一般貨色。

ENEMY

◎邦奧（ボーン）
HP：260 MP：0
□比索保（ビショップ）
HP：240 MP：80
●SLASH BAT（スラッシュバット）×2
HP：52 MP：0
△地獄吸夢魔（ヘルサッキュバス）×2
HP：60 MP：50
▼凱撒騎士（カイザーナイト）×6
HP：66 MP：0
▲九頭蛇（ヒドラ）×2
HP：70 MP：0
秘道內
▲九頭蛇（ヒドラ）×5
HP：70 MP：0

第五章 創造主之遺產
BATTLE 18 在黑闇中蠢蠢欲動的東西（闇にうごめくもの）

STORY

可取得道具：2 增加同伴數目：NIL

將邦奧和比索保打倒之後，眾人便繼續行程，祖利安依照奧妮亞菈所言繼續向西前進，不過，他們並沒有任何發現，而且就連一個人影也沒有，這點令眾人感到非常奇怪，正當大家也百思不得其解之際，在天空中傳來了一些低沉的聲音，眾人抬頭一望，只見到一些房屋在天上飛行……

眾人朝着「飛行屋」的方向前進，只見到一條完全沒有屋的村莊，內裏只有一所教會在「地上」的，所以現在大家已經無處可去，只有到教會一行。

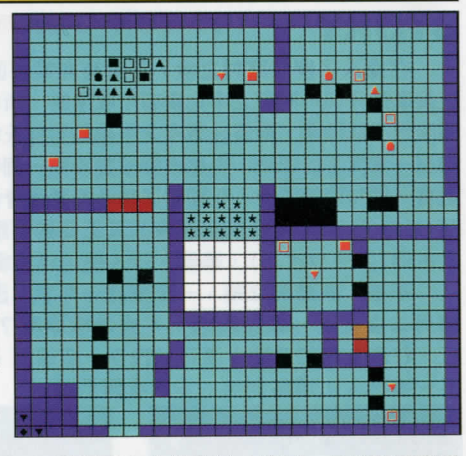

■吓！？屋也可以飛！！

■如此這樣，唯有到教會一行吧！

TACTIC

這場戰鬥其實是有點古怪的，因為大家不要以為在版圖之中看到的「地形」全是真的，其實有一些是假的，其中在地圖右下方的一個地下道入口只是一個假像，大家在戰鬥中可不要上當。此外，因為當大家一離開教會便會展開戰鬥，玩者應該在之前到大本營之中整頓一下自軍的裝置，否則一出教會便會不知所措了。

而在這裏者建議大家選用一些有遠程射擊的同伴出場，因為這話之中的敵人雖然不多，不過攻擊力也不弱，如果太着意和他們打埋身戰的話，對自軍來說是不大有利的。在戰鬥之中，敵方是會有多次的增援，尤其是在右上方的增援威力大，因為有有兩條藍龍，一不小心便會被他們消滅。而最佳的應付方法便是先對付在左上方(即是最初出現的敵人)，之後往下方退，再將骷髏魚之外的敵人消滅，最後等待敵增援出現，這樣便可以得到最大的收益。



ENEMY

◆骷髏魚（スカルフィッシュ）×1
HP：98 MP：0
▼地獄吸夢魔（ヘルサッキュバス）×2
HP：60 MP：50
▲九頭蛇（ヒドラ）×4
HP：70 MP：0
■沙蟲（サンドワーム）×2
HP：75 MP：0
□三頭犬（ケルベロス）×4
HP：75 MP：0
●藍龍（ブルードラゴン）×1
HP：120 MP：0

未完待續

武器全表 (1)

	武器名字	価格	射程 小	射程 大	攻擊力	防御力	武器相性	相性追加効果	追加効果 / 備註
ナイフ	ブロンズナイフ	50	1	2	3	0	剣相性	NIL	NIL
	スチールナイフ	250	1	2	7	0	剣相性	NIL	NIL
	ハンターナイフ	1000	1	2	12	0	剣相性	NIL	NIL
	ミスリルナイフ	4600	1	2	12	0	剣相性	神聖相性	會心率UP
	バタフライナイフ	6400	1	2	14	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	アサッシンナイフ	7000	1	2	13	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	リッパーナイフ	9000	1	2	19	0	剣相性	NIL	必殺技發動
ソード	スチールソード	200	1	1	5	0	剣相性	NIL	NIL
	ブロードソード	750	1	1	9	0	剣相性	NIL	NIL
	バスタードソード	3800	1	1	14	0	剣相性	NIL	NIL
	グレートソード	10000	1	1	23	0	剣相性	NIL	NIL
	カウンターソード	12000	1	1	23	0	剣相性	NIL	反擊率UP
	ソードオブシヴァ	16000	1	1	25	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	レヴァテイン	18000	1	1	25	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	エレメントソード	20000	1	1	25	0	剣相性	破魔相性	鳳凰召喚
	ジァスティスソード	21000	1	1	26	0	剣相性	神聖相性	必殺技發動
	ダークサイドソード	24000	1	1	31	0	剣相性	NIL	必殺技發動 / 呪咀
	ソードオブロード	26000	1	1	32	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	シャイニングソード	31000	1	1	44	0	剣相性	神聖相性	必殺技發動
レイピア	ライトレイピア	150	1	1	6	0	剣相性	破魔相性	速度 / 會心率UP
	バトルレイピア	1500	1	1	12	0	剣相性	破魔相性	速度 / 會心率UP
	マスターレイピア	5000	1	1	19	0	剣相性	破魔相性	速度 / 會心率UP
	ミストレイピア	9000	1	1	20	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動
	マジックレイピア	11000	1	1	21	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動 / MP回復
	シャインレイピア	13000	1	1	23	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動 / HP回復
	ゴッドレイピア	22000	1	1	27	0	剣相性	神聖相性	タラトス召喚
	ファイナルレイピア	16000	1	1	28	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動 / MP回復
	ネビュラレイピア	19000	1	1	30	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動 / HP回復
	アークレイピア	29000	1	1	44	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動 / MP回復
ブレード	アイアンブレード	320	1	1	7	0	剣相性	NIL	NIL
	バトルブレード	2500	1	1	13	0	剣相性	NIL	NIL
	クロムブレード	9000	1	1	22	0	剣相性	NIL	NIL
	ラストブレード	12000	1	1	25	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	ルーンブレード	14000	1	1	25	0	剣相性	ヒュードル相性	必殺技發動
	フォトンブレード	19000	1	1	27	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	ベノンブレード	15000	1	1	24	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	カオスブレード	21000	1	1	28	0	剣相性	NIL	混亂魔法 / 呪咀
	バリオンブレード	24000	1	1	33	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	フォースブレード	29000	1	1	45	0	剣相性	NIL	必殺技發動
刀	小太刀	300	1	1	6	0	剣相性	NIL	NIL
	忍びの太刀	1600	1	1	12	0	剣相性	NIL	NIL
	上忍の太刀	6000	1	1	21	0	剣相性	NIL	NIL
	風切りの太刀	9000	1	1	22	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	骨喰いの太刀	13000	1	1	23	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	海鳴りの太刀	16000	1	1	24	0	剣相性	破魔相性	必殺技發動
	正宗	22000	1	1	31	0	剣相性	NIL	必殺技發動
	村正	23000	1	1	32	0	剣相性	NIL	必殺技發動 / 呪咀
	村雨	25000	1	1	34	0	剣相性	NIL	召喚餓鬼王 / 呪咀
	草薙	27000	1	1	37	0	剣相性	魔獸相性	必殺技發動 / 呪咀
ウイング	メタルウイング	400	1	1	5	2	剣相性	NIL	防御 / 反擊率UP
	シルバーウイング	3000	1	1	11	3	剣相性	神聖相性	防御 / 反擊率UP
	バトルウイング	10000	1	1	18	4	剣相性	NIL	防御 / 反擊率UP
	シルフウイング	13000	1	1	22	4	剣相性	NIL	每回合HP回復
	ソニックウイング	15000	1	1	21	4	剣相性	NIL	必殺技發動
	コスモウイング	16000	1	1	21	4	剣相性	NIL	必殺技發動
	ゼロウイング	17000	1	1	22	4	剣相性	NIL	必殺技發動
	フルメタルウイング	18000	1	1	28	6	剣相性	NIL	必殺技發動
ランス	ブロンズランス	200	1	1	7	0	槍相性	NIL	NIL
	スチールランス	900	1	1	11	0	槍相性	NIL	NIL
	ヘビーランス	4200	1	1	16	0	槍相性	NIL	NIL
	クロムランス	12000	1	1	22	0	槍相性	NIL	NIL
	ゲイルランス	16000	1	1	24	0	槍相性	NIL	與SUPPORT LEVEL 2相同
	ホーリィランス	19000	1	1	26	0	槍相性	神聖相性	每回合HP回復
	ドラグーンランス	24000	1	1	27	0	槍相性	魔獸相性	必殺技發動
	グングニール	26000	1	1	27	0	槍相性	NIL	必殺技發動
	ボゾンランス	27000	1	1	33	0	槍相性	NIL	必殺技發動
スピア	スピア	180	1	2	6	0	槍相性	NIL	NIL
	パワースピア	1800	1	2	12	0	槍相性	NIL	NIL
	バトルスピア	5800	1	2	18	0	槍相性	NIL	NIL
	シルバースピア	9000	1	2	19	0	槍相性	神聖相性	會心率UP
	カウンタースピア	12000	1	2	18	0	槍相性	NIL	反擊率UP
	ランスロットスピア	16000	1	2	19	0	槍相性	NIL	必殺技發動
	メルクリウススピア	18000	1	2	26	0	槍相性	NIL	必殺技發動

製造商：KOEI　發售日：發售中　售價：385港圓
容量：1CD　記憶：1BLOCK
SRPG/ 1P/ MEM



TEXT：零式迪爾

人、仙、魔三界大戰 攻略第二部

封神演義



第十八戰 妖鵬（地點：西岐城北門前）

在西岐城的北門，胡喜媚正連同崇侯虎及羽翼仙攻至。黃飛虎看見滅門仇人就在眼前當然憤怒萬分。而崇黑虎知道其兄為了野心，連兄弟情也不顧覺得十分難過，情義兩難存下，他決定親手對付這不義的哥哥。



自軍：
黃飛虎（木）
崇黑虎（水）
自軍4人

敵軍：
故喜媚（水）
崇侯虎（土）
羽翼仙（火）
朝歌步兵（土）
朝歌步兵（木）
朝歌打兵（水）
朝歌打兵（火）
朝歌打兵（土）
朝歌弓兵（火）
朝歌弓兵（水）

戰略技巧（勝利條件：擊倒胡喜媚、崇侯虎、羽翼仙）



這支由黃飛虎統率的隊部，出陣前不妨多派可在長距離攻擊的同伴參戰，因我軍開戰時已處於地型較有利的高處，如此此安排會有相當不俗的效果。羽翼仙會作出大範圍攻擊的技術，要第一時間消滅他再對付其他的敵人。

戰利品
環刀、石弓、解縛丹、常態丹、免戰牌

第十九戰 凍殺（地點：岐山）

消滅崇侯虎一黨後，姬發決定派兵攻打朝歌，並將兵權交予太公望，雖然太公望覺得黃飛虎比較合適，但在眾人推舉下他也就不再推辭。這時妲己突然出現於眾人面前挑撥一番，並說她會在朝歌等待各人決戰。

在九龍派總本山碧遊宮中，聞仲的傷勢痊癒後，決定回人界對付太公望，臨走前通天教主贈予他一柄碧遊宮的祕寶「戮仙螢晶劍」，聞仲離去後，通天教主對計劃的推進如此順利顯得沾沾自喜。





戰略技巧（勝利條件：擊倒魯雄）

太公望軍在本陣休息期間，遇到聞仲的副官魯雄的軍隊的攻擊。此戰的敵人比較平凡，可先在山谷間使用「造山符」製造山丘前進，再在敵陣使出「重壓符」，令敵軍受創之餘更可削弱他們的地形效果，因此戰比較單純的關係，不妨安排一兩個水準較低的同伴出戰以提高等級。

戰利品
古錠刀、石弓、雙尾弁、解縛丹、仙桃×7

自軍：
太公望（木）
自軍4人

敵軍：
魯雄（水）
朝歌槍兵（金）
朝歌槍兵（木）
朝歌槍兵（土）
朝歌弓兵（火）
朝歌弓兵（木）



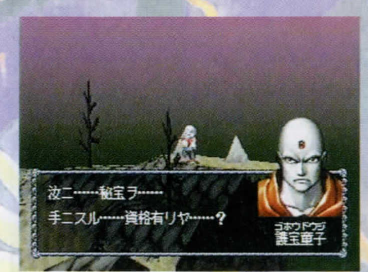
© 1998 KOEI., LTD.

第二十戰 孤軍（地點：火雲洞）

聞仲看見魯雄的戰死悲憤莫名，並使出戮仙螢晶劍令太公望等人全部失去戰鬥力，千鈞一髮間太公望被申公豹所救，並告之在崑崙山以西的火雲洞內，藏有可克制戮仙螢晶劍的寶貝「通天神火柱」，太公望聽後隨即趕往。期後白鶴童子知道情況後，憤怒的責備申公豹引導太公望進入險境。







戰略技巧（勝利條件：擊倒護寶童子）

在火雲洞中，護寶童子要太公望擊敗他才能獲得取通天神火柱的資格。此一對一的戰鬥基本上沒有什麼戰術可言，而且護寶童子的實力亦並不太強，太公望的LEVEL不是太低的話要取勝並不難，若真的陷入苦戰就利用地型效果且戰且退吧。

戰利品
古錠刀、黑犀甲、雙尾弁、常態丹、仙桃×8

自軍：
太公望（木）

敵軍：
護寶童子（火）



第二十一戰 散華（地點：絕龍嶺）

取得通天神火柱後，白鶴童子氣急敗壞的跑來，太公望看見他如此關心自己顯得十分感激。利用通天神火柱終破了聞仲的戮仙螢晶劍，並將被雪埋住的同伴救出。聞仲有見及此隨即準備軍隊與太公望眾人大戰。



自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
自軍3人

敵軍：
聞仲（水）
朝歌槍兵（水）
朝歌槍兵（金）
朝歌步兵（土）
朝歌步兵（火）

戰略技巧（勝利條件：擊倒聞仲）

在絕龍嶺上，聞仲決心要改變已預知的命運。此戰一開始敵方已處於極高的地形，因此要待敵人走落到我方附近後，隨即使用陷沒符滅敵軍的地形效果，再使用「重壓符」弄平地面及作集體攻擊，再從雪地的兩側前進。另外聞仲的「蛟龍金鞭」的攻擊範圍頗大，行軍應盡量將自軍分散。



戰利品
三眼槍、黑漆甲、解石丹、常態丹、免戰牌×2、仙桃×9

第四章 遠征朝歌

聞仲戰敗後，他竟然使出「三味真火」自焚化作一粒光芒而逝，眾人亦為這一代猛將的下場感慨不已。這時申公豹突然出現，言談間更說太公望的為人實在過份愚直了。在朝歌的鹿台，聞仲的靈魂來到紂王的身旁不斷告諫，可惜妲妃的出現再令紂王的本性大變，更用妖術將聞仲的靈魂收服，紂王醒覺後看見聞仲的消失顯得十分悲痛。

在絕龍嶺上，遲來一步的趙公明發現蛟龍金鞭已知聞仲遭遇不測，他氣憤的表示想立即報仇，但雲霄卻不大讚同，在阻止不了趙公明的情況下，她只好吩咐碧霄在跟隨時多加留心，而自己則去調查事件幕後的真相。









第二十二戰 毒娥 （地點：燕山）

在岐山上，太公望和鄧嬋玉仍為聞仲的死而耿耿於懷，這時通天教主竟突然出現於兩人面前，他向太公望説出心中的野心和所謂理想，是要將人間界及仙界盡掌於自己手中，並説非常欣賞太公望的能力，希望他能為自己的霸業辦事，但在太公望堅決的拒絕後，通天教主亦沒趣的離去了。





戰略技巧（勝利條件：擊倒 芝仙、彩雲仙子）





來自九龍島的菡芝仙和彩雲仙子，正率領了一班靈幻道士在燕山上襲擊太公望軍。這場戰鬥的靈幻道士們全部也會使用不同的特技，首先要消滅的當然是那些會使用「幻夢」擾亂我軍的幻惑道士，另外渡河時不妨使用造山符去創造地形。而菡芝仙會使用攻擊範圍大的「風袋」，此招更具有擾亂的能力，最好全軍合力解決她後，才好去對付實力不強的彩雲仙子。

戰利品
戮目珠、風袋、石弓、犀甲、仙桃×9

自軍：
太公望(木)
自軍4人

敵軍：
菡芝仙(金)
彩雲仙子(土)
幻惑道士(金)
氣功道士(水)
氣功道士(火)
安命道士(木)
安命道士(火)
乾坤道士(水)

第二十三戰 奇襲 （地點：首陽山）





戰鬥過後，楊任慨嘆的向韋護説起以前為紂王處理政事的往事，可惜現在卻要每天握着刀劍去戰鬥。在蓬萊山中，余化為了一雪前辱，而在他的師父余元的門下學習寶貝術，與此同時趙公明及瓊霄亦到達了首陽山，準備找太公望以報聞仲之仇。

戰略技巧（勝利條件：全滅敵人）

雖然只有趙公明及瓊霄兩名敵人，但他們擁有的特技卻厲害非常，出陣前記緊先為各人裝上「安命護符」。在地形方面最好先使用陷沒符，再用重壓符攻擊他們。其實若先擊倒趙公明活捉他，瓊霄便會聽命撤退，若把瓊霄打倒趙公明則會和她雙雙撤退。要怎樣戰鬥可依隨玩者喜好，而筆者則選擇了前者。





戰利品
青銅弓、武冠、黑犀甲、解縛丹、免戰牌×1、仙桃×10

自軍：
太公望(木)
自軍4人

敵軍：
趙公明(水)
瓊霄(火)

第二十四戰 南路 （地點：青龍關）

雖然活捉了趙公明，並向他説明與聞仲戰鬥的事，但看來他並不接受太公望的解釋，太公望見此唯有把他放走（選はい），但若選不（いいえ），趙公明便會自焚而死。

在西岐山本陣，太公望決定兵分三路進攻以防朝歌軍夾擊，南方的青龍關由黃飛虎負責，北方的佳夢關由蘇護負責，正面的汜水關則交由太公望領軍進攻。



戰略技巧（勝利條件：全滅余氏一族）

青龍關的余化龍是一個喜歡欺壓百姓的將領，要剷除余氏一家要先留意戰場地形，盡量利用右方的高地及手上的陷沒符，減低敵人的地形效果去戰鬥。而余氏一族每人也具備一種令人石化或中毒的寶貝術，若軍隊中沒人具有安命術的能力，則記緊為眾人裝上安命護符。





戰利品
撞心杵、杏黃旗、縛妖繩、梅花鏢、仙桃×9

自軍：
黃飛虎(金)
自軍4人

敵軍：
余化龍(金)
余達(火)
余兆(土)
余光(水)
余德(木)
朝歌步兵(火)
朝歌打兵(金)
朝歌弓兵(水)
朝歌弓兵(土)

第二十五戰 北路（地點：佳夢關）

由蘇護所率領的北軍，來到佳夢關發現守關的引丘及他的副官陳奇，竟帶着一眾妖物要百性們自掘墳墓，蘇護看見此情境憤怒難平，即時帶兵上前準備攻城及教訓丘引一番。

戰略技巧（勝利條件：擊倒丘引）

今場戰鬥的難纏敵人相當多，除了大百足的攻守力驚人外，陳奇和安命道士的回復術亦令人煩惱萬分，開始時不要主動上前攻擊，在地坑處使用造山符令地形提高，再掌握地形去逐隻擊破，出陣前盡量安排防禦力較高及會長距離武器的人作戰。若有大量敵人移動到高地處時，不妨使用「地震符」作集體攻擊。要留意丘引要待戰事後段才攻擊他，因擊倒丘引後他便會變身成攻守力大增的「泥妖」，這怪物除了會鑽進地底下外更會回復的技術，將嘍囉們擊倒後才全力攻擊牠會較有利。





自軍：
蘇護（木）
自軍4人

敵軍：
丘引（土）
陳奇（金）
大百足（金）
大百足（火）
大百足（土）
安命道士（木）
氣功道士（金）
氣功道士（火）
乾坤道士（水）

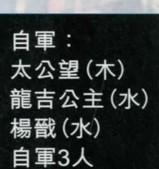
戰利品
蕩摩杵、紅珠、赤冠、青銅甲、免戰牌×1、仙桃×7

第二十六戰 再戰（地點：汜水關）

在汜水關余化要求楊戩與他單對單決鬥，楊戩答應後卻竟然被余化的「化血神刀」偷襲所傷。返回本陣中後，白鶴童子帶來了楊戩的師父玉鼎真人觀察病情，他說這寶貝術是由仇恨作能量的，拜託太公望一番後便帶走楊戩回洞府療傷去了。







自軍：
太公望（木）
龍吉公主（水）
楊戩（水）
自軍3人

敵軍：
余元（金）
朝歌弓兵（火）
朝歌弓兵（土）
乾坤道士（水）
安命道士（火）
幻惑道士（木）
氣功道士（金）

戰略技巧（勝利條件：擊倒余元）

在汜水關楊戩竟然假扮成余元將余化殺死了，余元氣憤非常的要為徒弟報仇。此戰和上一仗比實在簡單得多，只要兵分兩路的將余元身旁的道士除去，再氣中兵力對付余化便可。而「快晴」符的威力極大，將敵人們的體力攻擊至一半後，再配合使用可發揮出最大的效果。



戰利品
如意乾坤袋、鐵鞭、赤冠、黑犀甲、仙桃×9

第二十七戰 病魔（地點：黃花山）

回到黃花山，經過長途旅程各人已十分疲倦，太公望決定在此小休一會，武吉、土行孫和龍鬚虎到河邊戲水時，竟突然感覺不適，從桃花嶺的精靈們口中得知，原來這條河已被山上的道士下了病氣之素，而軍中除了太公望、鄧嬋玉、及龍吉公主外，其餘人已喝過河水全病倒了。

戰略技巧（勝利條件：全滅敵人）

龍吉公主為取藥而去了桃花嶺，開始時只餘下太公望及鄧嬋玉對付原兇呂岳四弟子，但過了數回合龍吉公主便會帶來兩名同伴加入戰鬥。可先令自軍行到左方的小山丘上，引敵軍走入河後再用爆裂符令他們陷於水中，配合山上的地形可令自軍處於最有利的環境中戰鬥。

戰利品
昏迷劍、散瘟鞭、頭痛磬、發躁幟、仙桃×9



自軍：
太公望（木）
鄧嬋玉（火）
龍吉公主（水）
自軍2人

敵軍：
周信（火）
李奇（水）
朱天麟（金）
楊文輝（木）

第二十八戰 疾驅（地點：界牌關）

戰鬥過後，太公望和鄧嬋玉也不禁為今天的事抹一把汗，看來這兩人在戰鬥中已漸生感情，可惜在氣氛正好時卻被雷震子搞垮了。在界牌關，這裡的司令張奎竟然放出一隻跑得極快的魔物「獨角駿騎」去虐待村民，太公望得知後即時出軍討伐之。



戰略技巧（勝利條件：擊倒張奎）

話說在頭今仗將會是一場持久戰，出陣的人選最好是隊中水準最高的，另外要為各人裝備好充足的回復道具。張奎又是一名會「地行術」的敵人，開戰後即時向敵陣使出「陷沒符」減弱敵方地形，另外今仗的敵人武器射程較遠，可派部份箭手佔據左右兩方高地，再配合部份使用槍系的人到前方攻擊敵軍，將朝歌兵們逐一消滅後再全軍圍剿張奎。

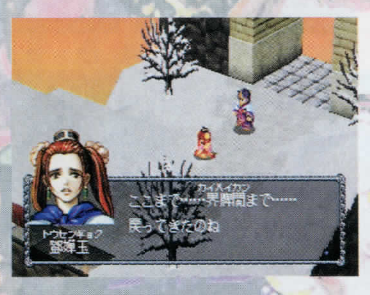


自軍：
太公望（木）
自軍4人

敵軍：
張奎（土）
朝歌步兵（土）
朝歌槍兵（金）
朝歌打兵（火）
朝歌弓兵（水）
朝歌弓兵（木）

（續）第二十八戰 疾驅（地點：界牌關）

擊倒張奎後，他會喚出太座高蘭英出戰，她會站在城牆上戰鬥，要同伴們使出「隆起」與她短兵相接，或多派箭手去攻擊她亦可，戰鬥時要提防她的暗闇寶貝術「太陽針」。擊倒高蘭英後，張奎會再次出現，更帶來獨角駿騎參戰，牠的特技「金剛爆碎」十分厲害，而且攻擊具有範圍性，和牠戰鬥要盡量避免將自軍排得太密。





敵援軍：
張奎（土）
高蘭英（火）
獨角駿騎參（水）

回到故地界牌關，鄧嬋玉傷心的想起她死去的父親，太公望見此連忙對她多加慰問，但鄧嬋玉不愧是一個堅強的女子，她不久便回復了精神，並下定決心殺死王貴人以報父仇。

戰利品
太陽針、疫病鐘、象鼻刀、鎖子甲、免戰牌×1、仙桃×10

第二十九戰 急襲（地點：金鷄嶺）

在女媧宮，由人類的負面原素變成的暗黑之氣，原來是黎明戰爭的最終兵器「蚩尤」復活的食糧，通天教主此時再命令妲妃安排九龍派最強的手下去戰鬥，看來想籍此加快蚩尤復活的速度。與此同時，太公望在金雞嶺又再受到趙公明的挑戰。





戰略技巧（勝利條件：擊倒趙公明、碧霄）

雖然碧霄想先聽太公望的解釋，奈何趙公明卻一意弧行的要為聞仲報仇。和二十三戰的處境十分雷同，擊倒趙公明後碧霄便會聽命撤退，但先將碧霄打倒趙公明則會和她一同離去。筆者仍然選擇捉了趙公明再放走。雖然趙公明看來不大領情，但同伴們卻歡迎太公望的大義表現。



自軍：
太公望（木）
自軍4人

敵軍：
趙公明（水）
碧霄（金）

戰利品
復活丹、復歸丹、解縛丹、解石丹、仙桃×9



第三十戰 寶珠（地點：穿雲關）

越接近朝歌，太公望感覺到出現的敵人越更厲害，在通過穿雲關時，出現在他們面前的正是九龍派的猛將道士——「九龍島四聖」。

自軍：
太公望（木）
自軍5人
敵軍：
王魔（水）
楊森（金）
高友乾（木）
李興霸（土）
乾坤道士（金）
安命道士（土）
安命道士（火）
氣功道士（木）
氣功道士（水）

戰略技巧（勝利條件：擊倒九龍島四聖）

此戰敵人的敵人數目相當多，九龍島四聖每人也會一種全員攻擊的寶貝術，幸好消耗的TP極高令他們不能常用，但也令我軍傷害極大。戰鬥時敵軍走到地坑後，立即使用爆裂符作氣體攻擊，其後利用造山符提升我方地形，另外五行屬性對此戰影響頗大，出陣時參考敵軍資料會較好。

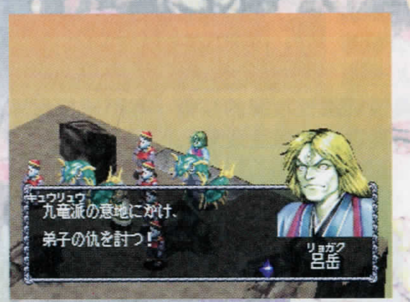
戰利品
拌黃珠、開天珠、混元珠、劈地珠、仙桃×12

第三十一戰 瘟　（地點：桃花嶺）

戰鬥過後，黃天化想起以前不服太公望為大將的事，但他現在已承認太公望的能力了，這時哪吒說想看剛從九龍島四聖手上取得的寶珠，但他的剛烈性格惹來一段小小的風波。在蟠龍嶺，趙公明等人正準備一個「九曲黃河陣」對付太公望，但趙公明的態度看來已有點軟化。







戰略技巧（勝利條件：擊倒呂岳、陳庚）

九龍派的呂岳和陳庚為報弟子們被殺的仇，而來到桃花嶺上找太公望算帳。並使出「瘟癉傘」攻擊。此關瘟瘞傘的病毒會每關不斷推進，踏入暗色的地形內會招致病毒。出陣時要派攻擊力最強的人物出戰，使用造山符形成高地形陣勢，再利用重壓符及各種道術圍剿呂岳和陳庚務求速戰速決。

敵軍：
呂岳（金）
陳庚（火）
大百足（木）
大百足（水）
乾坤道士（火）
安命道士（火）
安命道士（水）
幻惑道士（金）
幻惑道士（木）

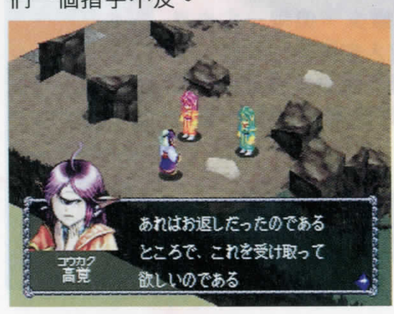


戰利品
起瘟劍、形瘟擒、攻仙杵、魚鱗甲、免戰牌×1、仙桃×9

自軍：
太公望（木）
自軍5人

第三十二戰 神光（地點：潼關）

為了道謝太公望多番解救桃花嶺，高覺和高明贈予他一件寶貝「花籃」，這是一件可為自軍全員回復的重要寶物。是經過多場大戰終來到潼關，太公望軍決定在敵軍夜間不備時特襲，殺他們一個措手不及。



戰略技巧（勝利條件：擊倒高繼能、孔宣）

意外地出來守護潼關的只是副司令高繼能，太公望決心要將他擊倒，將總司令引出來一決雌雄。開始時自軍處於低地形，要用造山符與敵人的地利形勢逆轉，新登場的狼人和牛鬼攻守力雖強，但因不懂什麼技術的關係，只要用遂隻擊破的戰法便能取勝，要留意的只有高繼能那使人集體中毒的寶貝術「蜈蜂袋」而已。擊敗高繼能總司令孔宣便會出城迎戰，他與第二十八戰的高蘭英一樣，只會站於城門上攻擊，利用造山符或乾坤術走到將他擊倒吧。



戰利品
蜈蜂袋、鐵弓、短梢子、青銅冠、仙桃×8

自軍：
太公望（木）
自軍5人
敵軍：
高繼能（土）
狼人（金）
狼人（火）
狼人（水）
牛鬼（土）
牛鬼（木）
孔宣（
安命道士（水）
幻惑道士（金）
幻惑道士（木）

第三十三戰 破陣（地點：九曲黃河陣）

重回潼關令鄭倫百感交集，但要為女兒報仇仍依舊堅決，與他相比，李靖與哪吒這對父子的吵嘴就真的啼笑皆非，連鄧嬋玉也按捺不住的插一把嘴，申公豹卻藉此嘲弄他們像對姊弟。就在申公豹離去之後，太公望等人突然被一股莫名其妙的力量所捲走。





戰略技巧（勝利條件：擊倒全部符陣石）



太公望等人落入趙公明的時空陷阱「九曲黃河陣」，脱離方法依楊任所言要將陣內四個符陣石破壞。戰鬥一開始我軍全員也處於病氣狀態，要先用安命術的「常態」或常態丹為各人治理，接近符陣石時它會放出「天雷」攻擊，為減少傷害攻擊時最好採用全軍逐一擊破的戰法。

自軍：
太公望（木）
黃天祥（水）
武吉（木）
土行孫（土）
楊任（火）
崇黑虎（土）

敵軍：
符陣石（無）×4

第三十四戰 強襲（地點：蟠龍嶺）

破壞符陣石脱離九曲黃河陣後，返回蟠龍嶺上即時又遇到這個纏繞不休的趙公明，這次看來他已抱着必死的決心，雖然碧霄已一再勸籲不，但倔強的趙公明仍固執的要戰鬥。



戰略技巧（勝利條件：敵人全滅）

此戰的難易度，完全取決於在上一戰中自軍有否損耗。和上兩場對趙公明的戰鬥不同的是，今次是真的要將他們三兄妹全部擊破。開戰時即使用「爆裂符」消耗他們體力，再使用陷沒符削弱其地形效果去戰鬥，因趙公明等人全也具備範圍性攻擊的技術，戰鬥時自軍陣勢要盡量分散去攻擊。



自軍：
太公望（木）
第三十二戰殘餘人物

敵軍：
趙公明（水）
碧霄（金）
瓊霄（火）

戰利品
眉尖刀、鋼鹿弓、青銅胄、魚鱗甲、免戰牌×1、仙桃×10

第三十五戰 死守（地點：臨潼關）



趙公明已第三次被擒，但太公望仍再次將他和兩個妹妹放走，這時雲霄出現並將妲妃及九龍派的所作所為告之，一直蒙在鼓裡的趙公明聽後憤恨不已，決定與太公望和解並加入討魔大軍進擊朝歌。

朝歌城內四處也彌漫着一股不穩的氣氛，紂王等人的殘虐程度，已去到連傳報壞戰果的士兵也殺害的程度，朝歌城已像尤如一座魔城一般。



戰略技巧（勝利條件：擊倒魔家四將）



在臨潼關魔家四將竟在殘殺村民。這一戰的敵人雖少，但每一名也具BOSS級的實力，開戰時不用急於進攻，可先待敵軍走入中間的地坑後，使用湧水符令敵軍的活動能力大降，再使用各種符術削弱其體力後再進攻，魔家四將中較麻煩的是魔禮青那具有混亂能力的寶貝術「青雲劍」，要第一時間將他幹掉。

戰利品
青雲劍、碧琵琶、混元傘、荒風幟、免戰牌×1、仙桃×10

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
魔禮青（火）
魔禮紅（土）
魔禮海（水）
魔禮壽（金）

第三十六戰 天絕陣（地點：天絕陣）

正當太公望與同伴在戰鬥後閒聊之際，九龍派最高幹部一聖九君中的金光聖母（銜頭有夠長…）突然出現，並說九龍派已佈了一個十絕陣於關門，要太公望軍派出十人與一聖九君作一對一的決鬥，太公望聽後爽快的接受了金光聖母的挑戰。



戰略技巧（勝利條件：擊倒秦天君）

第一關的敵人是木屬性的秦天君，派出金屬性的黃飛虎是最為理想的選擇。秦天君的能力沒有想像中厲害，最難纏的反而是那四個符陣石，每一個也具有不同的技術，若沒有回復系技術的人物，在接着的數關要出陣的話記得裝上安命護符。

自軍：
自軍1人

敵軍：
秦天君（木）
符陣石（無）×4





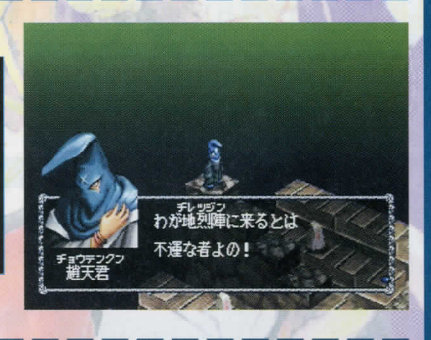
第三十七戰 地裂陣（地點：地裂陣）

戰略技巧（勝利條件：擊倒趙天君）

今戰要留意的是趙天君處於地形較高的位置，而且於他四周藏有頗多的陷阱，所以最好派出一位弓箭手，於遠方攻擊作出攻擊會較為理想。

自軍：
自軍1人

敵軍：
趙天君（土）
符陣石（無）×4







第三十八戰 風吼陣（地點：風吼陣）

戰略技巧（勝利條件：擊倒董天君）

風吼陣的地形像一個旋轉的迴廊，但董天君的攻擊主要以弓箭為主，所以他亦不能作隔壁的攻擊，因此使用槍茅系的人物出戰攻擊他會比較有利。

自軍：
自軍1人

敵軍：
董天君（木）
符陣石（無）×4

第三十九戰 寒冰陣（地點：寒冰陣）

戰略技巧（勝利條件：擊倒袁天君）

寒冰陣的地形頗為複雜，以最不受地形效果的弓箭手去戰鬥最為適合，若想派刀劍系的人物出戰的話，他本身最好會使用乾坤術去創造地形，否則戰鬥時會頗為吃力。





自軍：
自軍1人

敵軍：
袁天君（水）
符陣石（無）×4

第四十戰 化血陣（地點：化血陣）



戰略技巧（勝利條件：擊倒孫天君）

和前數戰相比，化血陣的難易度意外較低，地形亦不見複雜，雖然有5個符陣石，但因每個的位置相隔頗遠，遂個擊破後再對付孫天君便能輕易取勝。

自軍：
自軍1人

敵軍：
孫天君（金）
符陣石（無）×5



第四十一戰 烈焰陣（地點：烈焰陣）

戰略技巧（勝利條件：擊倒柏天君）

柏天君會主動的離遠放箭攻擊，較佳的戰法是派槍茅系的人破壞最前的一個符陣石後，站於高處對他作出攻擊，若走得太前被符陣石及柏天君所圍攻，情況將會十分不妙。

自軍：
自軍1人

敵軍：
柏天君（水）
符陣石（無）×4

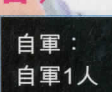


第四十二戰 紅水陣（地點：紅水陣）



戰略技巧（勝利條件：擊倒王天君）

紅水陣的版圖看像古怪，實則無大特別。王天君開始時只會站着原地不動，只要花點耐性將四個符陣石逐一擊破後，才再攻擊王天君便可破陣。



自軍：
自軍1人

敵軍：
王天君（水）
符陣石（無）×4



第四十三戰 紅砂陣（地點：紅砂陣）

戰略技巧（勝利條件：擊倒張天君）

自軍：
自軍1人

敵軍：
張天君（火）
符陣石（無）×4

紅砂陣的版圖外形看像很難進攻，但若使用槍系或弓箭系人物，便會覺得與平地無甚分別。戰法與紅水陣同樣先將四個符陣石擊破後，再攻擊張天君便可獲勝。





第四十四戰 落魂陣（地點：落魂陣）





戰略技巧（勝利條件：擊倒姚天君）

落魂陣是一個有強烈高差地形的版圖，姚天君居高臨下令其地形效果極高。因此破壞前方兩個符陣石後，再引姚天君下來攻擊，籍此減低他的地形效果。

自軍：
自軍1人

敵軍：
姚天君（土）
符陣石（無）×4

第四十五戰 金光陣
（地點：金光陣）

太公望軍順利的將所謂九龍派最高幹部一聖九君的「九君」打敗，最後只剩下金光聖母守住最後一關「金光陣」，身為一聖九君的首腦和要挽回其聲譽，她顯出了許勝不許敗的決心



戰略技巧 （勝利條件：擊倒金光聖母）

終於到了十絕陣的最後一關，金光聖母的基本能力與那九個天君雷同，只是多了一招能給收敵人體力的寶貝術「四肢酥圈」，另外她的幻惑術和氣功術亦相當厲害。行軍時要慢慢推進的破壞符陣石，金光聖母向前進後則引她到較後方地段作集體攻擊。

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
金光聖母（金）
符陣石（無）×9



戰利品
四肢酥圈、連鎖冑、筒袖鎧、解縛丹、免戰牌×4、仙桃×28

第五章 戰爭的尾聲

太公望軍的連場勝利，及九龍派不斷的損兵折將，令通天教主的威脅感日漸增大，並怪責妲妃的領導是戰敗的主因。其實妲妃已覺得九龍派及通天教主的利用價值已大不如前，今次她終於籍此機會利用被控制了的聞仲，將通天教主除掉，而離蚩尤復活的日子更是越來越近。







在西岐軍本陣中，太公望等人商議着進攻朝歌城的事，希望戰爭早日結束令民間恢復和平。突然一名氣急敗壞的西岐兵突然趕至，並報告姬發被拐帶的消息，並留下訊息説兇手正在朝歌效外的澠池城等待太公望。太公望收到周公旦的傳令後，隨即出兵到澠池城救駕。









第四十六戰 突入
（地點：澠池城城門前）

澠池城位於朝歌的西南方，在數十年前因疫病令守備兵全滅而遭棄置。來到澠池城外聞仲竟出現於眾人面前，並表示因妲妃賜予新生命給他，現在已歸順了妲妃，期間聞仲真正的本性曾短暫的甦醒過來，表示他的本體現正受妲妃操控。

戰略技巧（勝利條件：全滅敵人）

姬發被困於澠池城的最上階的太極之間，死於疫病的士兵怨靈們卻阻礙了入城的道路。此戰的敵人並不懂難纏的法術，麻煩則在於那舉步艱難的積水地形，烏鴉兵的靈活行動會令自軍處於被動的狀態，解決方法是出陣時多派不受地形影響的人物，如哪吒和趙公明符，懂得乾坤術的人物也可多用「隆起」創造地形方便自軍去攻擊敵人。

戰利品
連鎖冑、魚鱗甲、復歸丹、解縛丹、仙桃×9

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
朝歌槍兵（土）
朝歌槍兵（水）
朝歌打兵（金）
朝歌打兵（火）
烏鴉兵（金）
烏鴉兵（土）
烏鴉兵（水）
烏鴉兵（火）



製造商：FLIGHT PLAN／ NEC Inter Channel
發售日：發售中/價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：黑翼天使MS

結束了一切‥‥代表新開始即將來臨‥

BLACKMATRIX

ブラックマトリクス

第七章‥‥兩個平等之街

基本流程表

分支：
- 索特姆比較好（「ソドム」の方がいい）→ 其之一 為誰而戰 → 第八章
- 哥姆拉比較好（「ゴモラ」の方がいい）→ 其之二 為誰而戰 → 第八章
- 兩邊都不説（どちらも言えない）→ 分支：
  - 兩邊都反對（どちらにも反対）→ 第八章
  - 兩邊都讚成（どちらにも賛成）→ 第八章



STORY

由地下組織首領瑪路哥帶領，來到總本山附近的「惡魔海峽」，他們被瑪路哥帶到由異端審問官支配的邊境之街索特姆和哥姆拉，從瑪路哥口中得知這兩條邊境之街是分別由不滿奴隸制度的白翼人和黑翼人來支配，他們不分翼的顏色，雙方都以大罪「人權」和「平等」的念頭為生活指標，曾有「背德之都」之稱。

眾人來到索特姆和哥姆拉路口，正考慮要先往那裏時，瑪路哥指出索特姆的領主是奴隸出身的白翼人後，令比利保與加爾斯感到興奮，於是一行人便先到索特姆去，當眾人來到索特姆街上，這兒的領主史達（スタン）立即前來迎接，他向艾比路説出這街是講求人權，每有均有投票資格，選出這兒的領主，而這兒的建築物均是白翼人設計，希望艾比路在這兒參觀一下。

自由戰鬥　索特姆之街
勝利條件：敵方首領死滅　商人：有 開始回合：己方

攻略要點：敵人不多的自由戰鬥，可分成兩隊來前進，分別對付左方和下方敵人，由於這版的地形比較多高低差，要多特別注意，而邪道騎士的裝備則有潛在能力，被擊中時會受到很大的傷害。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	ポイゾニスト	14	杖	—	0
2	邪道騎士	14	劍	不定	0
3	異端審問官	12	弓	—	0
4	ポイゾニスト	14	杖	—	0
5	邪道騎士	13	劍	—	0
6	異端審問官	12	弓	—	0
7	ポイゾニスト	14	杖	—	0
8	異端審問官隊長	15	劍（橫斬）	不定	1750

STORY



來到史達的家後他對救世主來表示高興，因為他們的平等和人權制度觸犯了教團的七宗大罪，為了不被異端審問會襲擊，便組織了自衛軍，而最近更開發了火藥兵器，但此事被旁哥姆拉的人知道，將此事向教團告密。但據瑪路哥所知哥姆拉是以平等為名的街，史達再表示哥姆拉並非平等，只會執行上司的命令，而且更實行徵兵制，還打算攻向這兒，他希望艾比路能協助調停，約哈利見差別這麼大，便決定到哥姆拉一看，這時一位邪道騎士正監視艾比路等人的判斷。

來到哥姆拉街的一行人，同樣受到這兒的領主比路希（ベルフェ）迎

© FLIGHT PLAN／ NEC Inter Channel



自由戰鬥　哥姆拉之街

勝利條件：敵方首領死滅　　商人：有 開始回合：己方

接，他說出這兒建有免費醫院和學校使用，這兒的人均獻出金錢來建醫院和學校，來幫助窮困的人，希望眾人在這兒參觀。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	邪道騎士	13	劍	不定	0
2	異端審問官	12	弓	—	0
3	ヒールマスター	14	杖	—	0
4	邪道騎士	13	劍	—	0
5	異端審問官	12	弓	—	0
6	ヒールマスター	14	杖	—	0
7	異端審問官隊長	15	劍（橫斬）	不定	1750

攻略要點：與索特姆之街同樣敵人比較少，要完成這戰鬥並不難，在初期配置時可看見敵人分別在右方和正下方，應先分成兩隊來前進，當打倒右方的敵人後，可前進下方攻擊首領。

STORY

當眾人參觀完畢後都覺得並不像史達所講般，相反是不錯的街，尼保羅斯發現一名白翼少女哭着便上前查問，就在此時比路希與不平等監察官前來，原來她的母親剛逝去，因平等的原則而要交出一半的房屋，並且將她帶走，此事令尼保羅斯感到不滿，於是眾人到比路希家，由比路希解釋此事。



原來這條街的處事手法全以平等為先，不讓所有私人感情所阻，這是為造出平等社會而設的制度，而不平等監察是負責維持這個制度。約哈尼亦同意這種做法，不過由於他們的平等制度觸犯了七宗大罪，為了不被異端審問會襲擊，便實行徵兵制來自衛，亦希望救世主協助他們，就在此時突然發生震盪，原來索特姆攻進這兒，可是史達表示是受哥姆拉襲擊才攻來這兒，兩方都希望救世主協助，約哈尼不能判定雙方的好壞，於是便將決定交給艾比路(參考基本流程)，艾比路覺得兩邊的行為都不對，於是便與雙方戰鬥起來。

戰鬥其之一　為誰而戰

勝利條件：全死滅　　商人：有 開始回合：己方

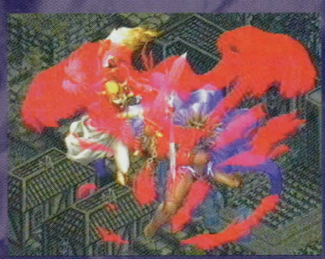
敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	13	弓	—	220
2	志願兵	10	劍（橫斬）	—	80
3	志願兵	10	劍（橫斬）	—	80
4	兵士	13	弓	—	200
5	兵士	13	弓	—	210
6	志願兵	13	劍（橫斬）	—	90
7	志願兵	10	劍（橫斬）	—	80
8	志願兵	10	劍（橫斬）	—	80
9	兵士	12	弓	—	230
10	兵士	12	劍	—	180
11	兵士	12	劍	—	180
12	史達	14	弓	ヴァンアクス	220

攻略要點：這場戰鬥需將隊伍分成兩隊，分別是對付7至12號敵人和1至6號敵人，至於對付史達則在兩隊會合時對付，唯一要特別注意是使用弓箭的敵人，他們的位置特別遠離己方，很容易造成己方攻擊不能的情況。

STORY





史達等人被擊們後要求停戰，經約哈尼的教導，他們決定與大家一同再想如何管理街道，眾人回到哥姆拉遇上比路希，比路希知道眾人反對他們的做法，便決定將此事向異端審問會告密，即使與艾比路戰鬥也在所不計，戰鬥就這樣展開。

將比路希打倒後救回剛才被捉去的少女，她因無家可歸而希望跟隨艾比路等人，艾比路當然不會放下她不理，就這樣便成為同伴，大家對於雙方的自由和平等不能同時實行感到遺憾，接着他們來到惡魔海峽，卻不見總本山的踪影，突然發生強烈的地震，事後瑪路哥發現哥姆拉和索特姆發生大火，這時加爾斯發現監視他們的邪道騎士，而他向眾人指出這地震代表「破滅之序曲」開始…

戰鬥其之二　為誰而戰
勝利條件：全死滅　　商人：有　開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	動員兵	12	劍（橫斬）	—	110
2	動員兵	12	劍（橫斬）	—	110
3	不平等監察官	13	弓	—	160
4	不平等監察官	13	弓	—	180
5	動員兵	12	劍（橫斬）	—	100
6	動員兵	12	劍（橫斬）	—	90
7	不平等監察官	13	弓	アモリの鎧	90
8	不平等監察官	13	弓	マカバイの指輪	210
9	動員兵	12	劍（橫斬）	—	140
10	動員兵	12	劍（橫斬）	—	130
11	動員兵	12	劍（橫斬）	—	120
12	不平等監察官	14	短劍	—	100
13	比路希	14	劍	—	260



攻略要點：這個版面的敵人非常密集，所以可利用初期配置的配合，在戰鬥開始之後使出強力的「鎧召喚」，從此可一田氣消滅敵人，若是不用「鎧召喚」，亦可用魔法攻擊。

第八章…奴隸之地．諾亞

基本流程表

其之一 自己的敵人是… → 分支 → 就這樣戰鬥（このまま戦う！！）／努力逃走（逃げるように努力する）／不殺他（彼らに殺される？）→ GAME OVER

其之二 白色的羽毛 → 分支 → 就這樣戰鬥（このまま戦う！！）／努力逃走（逃げるように努力する）／不殺她（彼女らに殺される）

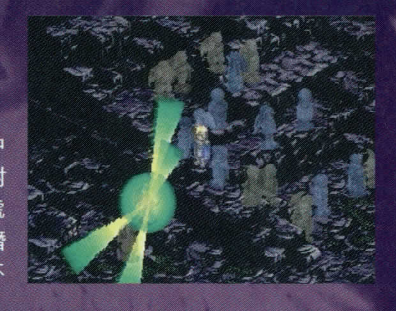
其之三 沒風度的形象 → 諾亞之街 → 其之四 沒有容身之所的靈魂 → 其之五 天國、地獄

STORY



來到惡魔海峽的眾人，發覺前方只是一望無際的大海，卻不見總本山的踪影，經過一場的地震後，在他們面前的邪道騎士會是敵？還是友呢？而他的名字叫摩西（モーゼ），自稱引領徬徨之民到「約束之地」的人，可是在此之前必須先測試眾人的能力，於是第一場測試開始。

戰鬥其之一　自己的敵人是…
勝利條件：敵人全死滅　　商人：無　開始回合：己方



攻略要點：在開始時己方的位置處於中央，先分成三隊來對付敵人，分別是對付6和7號敵人、8至12號敵人與1至4號敵人，由於敵方的武器有不少是擁有潛在能力，可利用「靜寂」等魔法令他們不能使出武器的潛在能力為上策。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	14	斧	—	980
2	兵士	14	劍	ベトール	980
3	兵士	14	劍	—	980
4	兵士	14	弓	—	940
5	兵士	13	弓	—	680
6	兵士	11	弓	—	720
7	兵士	11	弓	—	730
8	兵士	14	斧	ハボリュム	980
9	兵士	14	斧	—	980
10	兵士	14	弓	藥劑	940
11	兵士	14	劍	プロディ	940
12	兵士	14	弓	—	980

STORY





眾人將士兵擊倒後摩西出現在大家的面前，今次呼出為了報酬而戰的白翼士兵，由於今次的對手是白翼，大家都不知如何是好，於是將決定權交給艾比路（參看流程表的分支），在這個情況下艾比路只好選擇戰鬥。

戰鬥其之二　白色的羽毛

勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	12	劍	—	700
2	兵士	12	斧	—	700
3	兵士	12	斧	—	700
4	兵士	12	弓	—	710
5	兵士	12	弓	—	710
6	兵士	12	斧	—	720
7	兵士	12	弓	—	710
8	兵士	12	弓	—	710
9	兵士	12	斧	—	720
10	兵士	12	劍	藥劑	720
11	兵士	12	弓	—	910
12	兵士	12	劍	—	720
13	兵士	12	弓	—	710
14	兵士	12	劍	—	700
15	兵士	12	弓	—	710

攻略要點：戰鬥開始時，有15個敵人之多在己方旁迎擊，若是以平時飯逐個擊倒可謂是相當危險的事，最好以攻擊範圍大的魔法作複數攻擊，同樣敵方的武器有不少是擁有潛在能力，需特別小心，若是不小心被擊中，其傷害可大。

STORY



將白翼士兵打倒後摩西又再次出現，他仍是需要測試眾人，於是便呼出一群平民出來，她們因親人被殺而充滿仇恨之心，遇上這種情況大家都不知如何是好，於是決定權再次交給艾比路(參看流程表的分支)，艾比路認為不應向平民下手，於是決定放過她們(到戰鬥其之四)。

攻略要點：由於敵人的經驗值比較低，而且敵方的能力又不強，因此可速戰速決，為了以最快時間打倒敵人，將己方角色的對敵反應由待機轉為反擊，這樣便可更快完成這戰鬥。



戰鬥其之三　沒風度的形象

勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：敵方

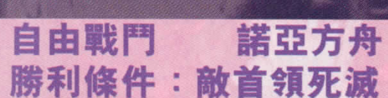
敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	女性市民	7	刺劍	—	150
2	市民	8	流星鎚	—	200
3	小孩	5	劍	—	100
4	小孩	5	斧	—	100
5	若者	10	劍	—	250
6	市民	8	短劍	—	200
7	老人	6	杖	—	50
8	若者	10	斧	—	250
9	若者	10	劍	—	250
10	女性市民	7	短劍	—	150
11	老人	6	杖	—	50
12	女性市民	7	劍	—	150
13	小孩	5	劍	—	100
14	小孩	5	斧	—	100
15	女性市民	7	槍	—	150

STORY



當艾比路決定不與平民開戰後，那群充滿仇恨之心的平民消失，原來剛才的戰鬥全是摩西造出來的幻術，他只是想測試眾人在弱肉強食的世界裏，能否作出非理性的判斷，來証明他們是大惡神「GOD」的使徒和「救世主」之証，由於他已証實眾人有這樣的能力，於是便帶各人到奴隸之地．諾亞。



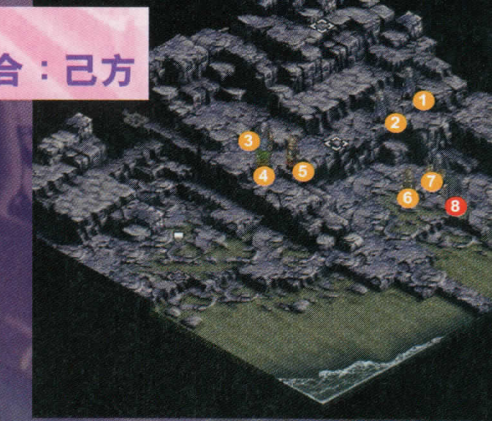
來到諾亞後眾人看見那兒的情況感到驚訝，曾身為看守的比利保表示這兒昤收容一些受了流放之刑的奴隸，一生受到無止境的痛苦，犯了七宗大罪和意志力強的就會送到巴比倫塔接受最艱辛的刑罰。

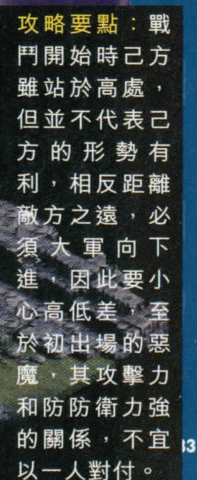
自由戰鬥　　諾亞方舟

勝利條件：敵首領死滅　　商人：有 開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	14	劍	—	0
2	兵士	14	劍	—	0
3	兵士	13	弓	不定	0
4	邪道騎士	15	劍	—	0
5	邪道騎士	16	刺劍	—	0
6	邪道騎士	16	槍	—	0
7	兵士	13	弓	—	0
8	デーモン	16	—	不定	2000





攻略要點：戰鬥開始時己方雖站於高處，但並不代表己方的形勢有利，相反距離敵方之遠，必須大軍向下進，因此要小心高低差，至於初出場的惡魔，其攻擊力和防防衛力強的關係，不宜以一人對付。

STORY



摩西表示這艘諾亞方舟原是逃亡之用，現在卻成為奴隸和弱者棲生之所，此時露比露比又再倒下來，於是只好到摩西的家稍作休息。在摩西的家中，加爾斯直接問摩西總本山的所在，據摩西稱只需通過巴比倫塔（バヘルの塔），經過濃厚的雲層後就會來到惡魔之地（ディアボロス），而總本山就在這兒。那兒除了教皇本身之外，其他人都不能進入。另外，巴比倫塔位於世界的中心，分別有七條鎖鏈連接着（即七個封印），根據教團的聖經記載，當七條鎖鏈的封印解除，就會出現前所未有的大災害降臨在這世界，而在艾比路等人解放大邪神之鎧的同時，鎖鏈即同時切斷，因此洪水、大地震等天災亦開始發生，而現在他為了完成石板記載的使命，便帶眾人到約束之地。

在惡魔海峽摩西利用手上的石板和付出大量的生命力令海面分割，形成一條前往約束之地的通道，一行人經過海峽來到一個都市遺跡，他指出這兒就是亞當與夏娃身處的伊甸園，不過由於受到大洪水的沖擊而永遠埋在海底下，由於他時日無多便利用最後力量開啟了通往約束之地的封印之門…

戰鬥其之四　沒有容身之所的靈魂

勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	デーモン	16	—	—	1200
2	デーモン	17	—	—	1200
3	デーモン	17	—	—	1160
4	デーモン	16	—	—	1200
5	デーモン	16	—	—	1160
6	デーモン	16	—	—	1160
7	デーモン	16	—	—	1160
8	デーモン	16	—	—	1160
9	デーモン	16	—	—	1200
10	デーモン	17	—	—	1160
11	デーモン	17	—	—	1200
12	デーモン	19	—	ニーブスピア	1200

攻略要點：版面中所有敵人都是惡魔，其特徵是擁有很高的攻擊力與防衛力，不過只要以集中攻擊來攻擊一位敵人，就絕不是問題，另外4、8、9、10和12號惡魔是有回復HP能力，要特別注意。



STORY

將惡魔擊倒後來到一個大洞，這是通往地底世界之穴；眾人通過後來到世界的裏側，據約哈尼説這就是黑翼稱為天國的地方，由於這兒封閉多時，白翼之神子全變得野性化，再加上沒有任何食糧，食自己的同伴已成為定律，就如地獄一樣，瑪路哥欲上前阻止，可惜並不可行，為了通過這兒便與他們戰鬥起來。

眾人來到另一度封印之門，艾比路利用摩西留下的石板開啟通往巴比倫塔之通道，約哈尼表示這兒就是巴比倫塔的內側，這兒的人因受了不死的咀咒，而要吸食新鮮的血來繼續生命，此時加爾斯懷疑他的身份，這因為他知道教團的事實在太多了…





敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	墮天使	17	弓	—	1240
2	墮天使	18	斧	—	1280
3	墮天使	17	弓	エックハルトの鎧	1240
4	墮天使	17	弓	—	1240
5	墮天使	17	弓	—	1240
6	墮天使	16	斧	—	1300
7	墮天使	18	斧	イエローキュア	1280
8	墮天使	18	斧	—	1280
9	墮天使	16	斧	—	1300
10	墮天使	18	斧	—	1280
11	墮天使	17	弓	—	1240
12	墮天使	17	弓	—	1240
13	墮天使	18	劍	—	1280
14	墮天使	18	斧	—	1280
15	墮天使	17	劍	—	1340

攻略要點：雖然這兒的敵人全是墮天使，但是他們所用的武器都不同，除了有遠程攻擊型的弓箭外，還有魔法攻擊型和直接攻擊型，魔法攻擊型則是攻擊與回復魔法均有，對付方法則先打倒魔法攻擊型的墮天使，才對付其他墮天使，而15號墮天使



手持的是漆黑之劍，玩者不應放過這把劍的，利用武器的潛在能力「武器交換」啊！

戰鬥其之五　天國、地獄

勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：己方

第九章…復活之魂

基本流程表



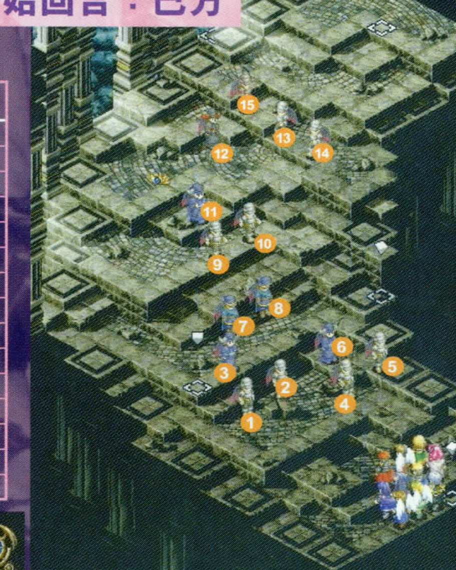
STORY





經過惡魔海峽與及將天國之門和冥界之門的封印解開的艾比路等人，為了到惡魔之地潛入巴比倫塔的內部，可是他們在那兒所見到的是數之不盡的哀號聲。至於加爾斯所發出的疑問，約哈尼並沒有正面回答，與此同時露加再度出現在各人面前，她向各人表示自由與約哈尼同樣是在「創世記戰爭」中轉生的黑翼的神子，而她的真正名字是大天使莉莉絲（リリス），與普通天使不同只得200至300年的壽命，只要將心臟移植在鎧甲，就可無限次轉生，換言之即是不死。至於艾比路等人就是被趕出伊甸園的墮天使和猴子（サロン）所生的被咀咒種族，也由於他們的祖先觸怒的神，而受到大洪水的刑罰，約哈尼無言以對，就在眾人感到哀傷之際，一群教團的追隨者來到，並以撒旦之名打倒艾比路等人，眾人為了生存只好繼續戰鬥。

戰鬥其之一　龜裂
勝利條件：敵人全死滅　　商人：有 開始回合：己方



攻略要點：這版面中的敵人很多，而且大多數是以直接攻擊為主的敵人，唯獨是他們的武全是擁有潛在能力，因而要多點注意，另外15號敵人的手持武器是最強的深淵之劍，利用艾比路的武器之潛在能力來與他換取，這對於之後的戰鬥有很大的幫助。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1410
2	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1410
3	Pパラディン	19	杖	—	1320
4	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1380
5	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1380
6	Pパラディン	19	杖	エリクサー	1330
7	異端審問官	19	弓	—	1360
8	異端審問官	19	弓	藥劑	1380
9	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1380
10	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1380
11	Pパラディン	19	杖	エステルの指輪	1330
12	Dパラディン	19	杖	—	1360
13	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1410
14	警備兵	20	劍（橫斬）	—	1410
15	ヴァリエル	22	劍	—	1500

STORY





一行人將追去，可是加爾斯卻教團，至於露比露現時加爾斯的目去，找尋各人心目中的真理。

兵打倒後便商量之後的去向，尼保羅斯覺得最好是立即到塔頂要解決有關約哈尼的身份問題，因為他感到現在是被利用來對抗比只是相信與跟蹤老師，約哈尼並沒有反對加爾斯的想法，不過的，就只有尋求真理，各人也是如此，於是七人便繼續向塔頂前

戰鬥其之二　若果沒有願望的世界
勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	邪道騎士	19	劍	—	1530
2	Pパラディン	20	杖	—	1400
3	僧兵	20	劍	—	1340
4	邪道騎士	19	劍	—	1530
5	邪道騎士	19	劍	—	1530
6	邪道騎士	19	劍	—	1530
7	Hパラディン	19	流星鎚	—	1370
8	邪道騎士	19	斧	—	1530
9	Hパラディン	19	杖	—	1370
10	邪道騎士	19	劍	—	1490
11	邪道騎士	19	槍	—	1490
12	邪道騎士	19	斧	—	1530
13	Pパラディン	16	杖	—	1400
14	僧兵	20	槍	—	1340
15	邪道騎士	19	槍	—	1520

攻略要點：這版面的敵人大多數是邪道騎士，因邪要多小心他們的「鎧召喚」的攻擊，最好的方法是封他們的BP，又或者利用己方的成員，使出強力的「鎧召喚」作複數攻擊，當然這只是最後的手段，非必要時都不要用啊！



戰鬥其之三　見不到的光

勝利條件：敵人全死滅　　商人：無 開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	邪道騎士	19	劍（橫斬）	—	1790
2	異端審問官	20	弓	—	1610
3	邪道騎士	19	劍（橫斬）	—	1790
4	Hパラディン	20	杖	—	1500
5	Dパラディン	18	杖	—	1540
6	Hパラディン	20	杖	—	1500
7	邪道騎士	20	劍	—	1630
8	異端審問官	20	弓	—	1660
9	邪道騎士	20	斧	—	1630
10	異端審問官	20	弓	—	1610
11	邪道騎士	19	劍（橫斬）	—	1790
12	異端審問官	20	弓	—	1460
13	邪道騎士	20	劍	—	1630
14	邪道騎士	20	斧	—	1630
15	Hパラディン	20	杖	—	1500

攻略要點：若在先前的戰鬥中取得深淵之劍，並且利用



儀式將它變成「ガトルホッグ」，在戰鬥時利用其潛在能力作最大的複數魔法攻擊，這對戰鬥很有幫助，另外，有四名敵方都懂用回復和精神魔法，最好攻擊他們為先。



STORY



幾經努力眾人終於來到惡魔之地，一個存在於神話的地方，比利保與加爾斯都感到這兒的氣息很古怪，死氣沉沉的，而在街的左上方，可找到一名白翼女子，她見艾比路不是教團的人，便希望能加入行列離開這兒，於是己方又多一名同伴。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	惡魔	19	—	不定	0
2	墮天使	18	斧	—	0
3	墮天使	18	斧	—	0
4	惡魔	19	—	—	0
5	墮天使	19	弓	—	0
6	墮天使	19	弓	—	0
7	惡魔	19	—	—	0
8	墮天使	19	弓	—	0
9	墮天使	19	弓	—	0
10	墮天使	19	斧	不定	0
11	惡魔	20	—	不定	2250

自由戰鬥　惡魔之地

勝利條件：敵人首領死滅　　商人：有 開始回合：己方

攻略要點：由於這個版面的地形明顯有很大高低差，因此在攻擊時遇上不少障礙，而處於最低位置的卻是二位使用弓箭的墮天使，最好先將他們擊倒，另外7號敵人是唯一懂回復魔法的惡魔，因此同樣是要先擊倒的目標。



人物介紹9

名字：露嘉（ルカ）

她是安基魯斯教團的人，亦是教皇的侍從，奉教皇之命來追殺艾比路等人，但原來她是大天使莉莉絲的化身。

人物介紹8

名字：露比露比（ルピルピ）

約哈尼的弟子，原是黑翼人，因為穿上大邪神之鎧而沒有翅膀，她的興趣是寫日記，而且更對加爾斯有好感，可惜背着不幸的命運。

戰鬥其之四　惡魔之地的激戰

勝利條件：敵人全死滅　商人：無 開始回合：己方

STORY





一行人正打算離開之際再次遇上露嘉，原來她已找到六位大神官及六件大天使之鎧，現在只欠約哈尼和麥塔朗之鎧，而最令眾人驚訝的是在這六位大神官中包括了欲情之街的領主阿絲露、地下組織參謀奇魯比姆、尤達、巴魯亞與瑪摩，另外，約哈尼指出自己並沒有接受過轉生，由在創世記戰爭開始一直生存到現在，因此他並不是大天使米菲史度(メフィスト)的轉生，露嘉見計劃失敗，便派出最強的邪道騎士攻擊眾人，目的是將艾比路身上麥塔朗之鎧搶去。

將邪道騎士擊退後來到教皇廳，大家都相信真理和杜美亞就在裏面，於是一行人火速進入教皇廳內，可是除了艾比路之外，各人分別遇上大神官，而且更被結界捉住，至於來到教皇處的艾比路，終於看見心愛的主人杜美亞，但她渾身是血趟在祭壇上…

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	邪道騎士	18	劍	—	1600
2	異端審問官	20	弓	—	1420
3	異端審問官	20	弓	—	1420
4	邪道騎士	19	劍	—	1400
5	Dパラディン	21	杖	—	1640
6	邪道騎士	22	劍	—	2000
7	Hパラディン	20	杖	—	1580
8	Dパラディン	21	杖	藥劑	1640
9	邪道騎士	21	槍	エリクサー	2000
10	Dパラディン	19	杖	—	1640
11	邪道騎士	20	槍	—	1570
12	邪道騎士	21	劍	—	2000
13	Hパラディン	20	杖	—	1580
14	邪道騎士	22	槍	エリクサー	2200
15	Dパラディン	20	杖	—	1640

攻略要點：在這場戰鬥中所出現的新敵人，即紅色鎧甲的邪道騎士，其HP達200以上，而且攻擊力亦非常之強，因此要多注意己方的HP值，而最佳的戰鬥方法，則是用「靜寂」令敵人不能使出魔法、武器的潛在能力和鎧召喚，這樣便可輕鬆取勝。

第十章…導向最後之道

STORY





來到惡魔之地，潛入教皇廳的眾人，將會遇上自己尋求的命運，可是在他們目前的光景，卻是被慘遭長槍貫穿血染全身的愛人屍體。因解除封印而出現的前所未見的災害亦不斷發生，代表白翼與黑翼之間即將展開全面的戰爭，七種美德、黑翼的支配者、教團、大邪神之鎧與全世界將僧迎接聖書所記得的「最後審判」。

雖然杜美亞的身體被長槍貫穿，但據教皇表示她的肉體和意識處於不死狀態，只要替她穿上大邪神之鎧就可重生，從而解開最後的封印令世界崩壞。另一方面，被困的尼保羅斯與瑪路哥等人，得知奇魯比姆的報仇計劃後卻無計可施，尤達決定將他們與結界一起消滅，露比露比為了拯救大家，於是犧牲自己的生命將鎧甲最強的力量釋放，臨終前並向約哈尼表示愛意，永遠留在他的心中。就尤達等人以為完成任務之際，眾人出現在他們面前，約哈尼更穿上大邪神拉法勒之鎧作戰，原來他就是為了拯救猴子而放棄創世記戰爭，擁有六隻翅膀大邪神拉法勒，戰鬥就這樣展開。

戰鬥其之一　創世記戰爭

勝利條件：敵人全死滅　商人：無 開始回合：己方

攻略要點：由於這場戰鬥沒有露比露比和艾比路，因此己方戰力大減，亦由於敵方的魔法和「鎧召喚」的攻擊力很強，所以將比利保裝上有魔法「靜寂」效果的弓，利用其潛在效果使敵方的BP凍結，那樣敵方便只能用普通攻擊，只要作集中攻擊，逐一個擊倒就可。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	阿絲露	28	劍（橫斬）	—	2500
2	奇魯比姆	29	短劍	—	2600
3	瑪摩	31	流星鎚	—	2800
4	尤達	27	杖	—	2700
5	巴亞魯	30	流星鎚	—	2400

成為同伴的角色



美尼安(ミニウン)
出現條件：在第七章不進入任何戰鬥(包括自由戰鬥)，完成後便會成為同伴。



蓮(リン)
出現條件：在第七章進入戰鬥其之二與及完成戰鬥，便會成為同伴。



露希(ルビィ)
出現條件：在第八章的第二個分支中選「不殺她」，在到諾亞之地後會自動入隊。

STORY





經過一番激戰，約哈尼等人終於取得勝利，而尤達等人的靈魂回歸到教皇身上，教皇見尤達等人失敗而回，再次追問艾比路是否要毀滅世界，艾比路並沒有回答，據教皇所知艾比路除了擁有麥塔朗的力量，亦繼承米菲史度的靈魂，原因是年幼的他曾被移植過米菲史度的心臟在身上，因此可稱為「哈．撒旦」，而教皇本身就是沒有翅膀的猴子，曾拯救世界諾亞的女兒，至於杜美亞就是她與大天使米菲史度為了轉生的米菲史度而所生的新娘，此時約哈尼等人來到，教皇表示為了不讓世界被毀，奉勸他們以自殺來封印大邪神之鎧，眾人不知如何是好，這由身為米菲史度的艾比路決定(選任何一個都可以)。

突然教皇出了異變，原來瑪摩等人附上教皇身上，為了完成自由的理想，這時約哈尼感到事態嚴重，便打算不斷努力喚醒她，最後教皇終於甦醒，並將創世記戰爭一事說出(參考82期34頁)，之後教皇將七個鎖鏈解除，將以後的事交由艾比路決定。將教皇體內的六個封印破壞後，大家都已筋疲力盡，而現在只餘下杜美亞仍未穿上大邪神之鎧，這時由艾比路的選擇是：替她穿上鎧甲(鎧を着せる！GO TO杜美亞ENDING)，絕對不穿上鎧甲(絶対着せない！！GO TO「毀滅」)。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	Fressere	1	—	—	0
2	Tragheir	1	—	—	0
3	Neid	1	—	—	0
4	Unfeusch	1	—	—	0
5	Begierde	1	—	—	0
6	Zorn	1	—	—	0
7	Hochfact	1	—	—	0

最終戰鬥　BLACK MATRIX

勝利條件：封印全破壞　商人：無 開始回合：己方

攻略要點：在這場戰鬥中，看不見任何敵人，可是卻潛伏很多危機，所有攻擊都是由己方角色所發出，其攻擊是擁有最強攻擊力的「鎧召喚」，雖然不知是誰在操控，不過由於沒有回避的可能，因此必須以最快速將所有封印破壞，若有己方角色不幸被打倒，則立即令他醒來作戰，不論其HP是否完全回復也好，都要以破壞封印為先。

毀滅

艾比路為了世界便不替杜美亞穿上大邪神之鎧，可是教皇再次出現打算偷襲艾比路，豈料露嘉出現相救，原來露嘉的前世就是米菲史度的新娘，所以願意為他而死，教皇見偷襲失敗便向杜美亞動手，替她穿上大邪神之鎧，各人過去的記憶因而回復過來，他們在記憶的驅使下決要測試艾比路的實力，雖然艾比路成功通過測試，但是卻失去了重要的東西…看着逐位同伴死去…

這世界的真理「七種美德」與及大神官的靈魂一同消滅，這世界就如教皇所說般崩潰(GO TO杜美亞ENDING)。

杜美亞ENDING





艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見杜美亞的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，杜美亞年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，杜美亞決定與艾比路一同誕下一代，繼續生存下去…

保拉哈ENDING





艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見保拉哈的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，保拉哈年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，保拉哈決定與艾比路一同誕下一代，繼續生存下去…

古莉絲ENDING



艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見古莉絲的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，古莉絲年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，古莉絲決定與艾比路一同誕下一代，繼續生存下去…

美舒特ENDING





艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見美舒特的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，美舒特年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，美舒特決定與艾比路一同誕下一代，繼續生存下去…

保莉嘉ENDING





艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見保莉嘉的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，保莉嘉年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，保莉嘉決定與艾比路一同誕下一代，繼續生存下去…

零ENDING





艾比路醒來後發覺身在海邊，而且更看見零的樣貌，在他們身邊的伊甸園殘骸，可看到世界已崩壞，零年幼時曾聽母親說過，撒旦講過導致世界滅亡的原因，應該是叫「愛」的東西，但是現在除了他們二人之外，其他人都不在，零並不覺得這並不是一件壞的事，二人繼續生存下去…

(註：ENDING是因玩家選擇的女主角而有所不同。)



公開零的出現條件！！

這位隱藏主角的出現條件就是：在「選擇主人（ご主人様を選んで下さい）」的字樣出現時，立即快速按X、Y、Z、A、B、C、START，成功後便可選擇零。



武器與儀式一覽表

在戰鬥開始之前或在自由行動時，便能用「儀式」指令將武器強化，「劍血」則是利用BP來喚醒武器潛在能力的儀式，而「淨化」的用途則剛剛相反，它是將被喚醒的武器回復妁前模樣，當然用不同數值的BP來作「劍血」則有不同的效果。

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
短劍	ナイフ	STR + 3	アロケン	炎屬性攻擊（小）	20-40	100
			ビフロンス	被攻擊隊伍退後 1 格	41-43	
			マルキダエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	70-95	
			アスモダエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	96-150	
	マーシーナイフ	STR + 9	ウァラク	水屬性攻擊（小）	40-132	—
			アロケル	炎屬性攻擊（中）	150-180	
			スキエクロン	吸收攻擊目標的 BP	133-135	
			ヤゼル	減少 STR	10-30	
	キドニーダガー	STR + 12	ウァレフォル	水屬性攻擊（中）	126-150	—
			バルバトス	交換武器	13-16	
			キメエリス	減少在高地中的 BP 消費	105-125	
			ムリエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	210-230	
	バゼラード	STR + 18	アマイモン	炎屬性攻擊（中）	50-85	—
			ウァプラ	水屬性攻擊（中）	86-130	
			エイルニウス	減少在高地中的 BP 消費	179-181	
			ニティカ	一定指令時間內回 HP（小）	201-211	
	包丁	STR + 21	アムルス	炎屬性攻擊（小）	20-40	—
			ベヌグマ	被攻擊隊伍退後 1 格	41-43	
			クシュキエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	70-95	
			ムハヌダエル	LV 影響 HP 消費	96-150	
	シェイドダガー	STR + 9 、 DEX + 5	ウァサゴ	水屬性攻擊（中）	—	
			エリゴル	光屬性攻擊（中）	72-97	
			フォカロル	疲勞效果無效	98-111	
			カタリス	增加高地的攻擊力	234-236	
	ダーマナイフ	STR + 15 、 INT + 15	ロサビス	光屬性攻擊（大）	161-168	—
			トグラス	吸收攻擊目標的 BP	83-99	
			ハハブ	HP1/2 以下之被攻擊隊伍即死	147-149	
			ウェルキエル	一定指令時間內要消耗 BP（中）	14-61	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
槍	スピア	STR + 6	ブネ	雷屬性攻擊（小）	10-40	300
			フルフル	疲勞效果無效	150-200	
			アドリエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	50-80	
			エギビエル（咀咒）	沒有任何效果	41-49	
	グレイブ	STR + 9	マルバス	能夠攻擊 4 格外的敵人	150-152	600
			ブルソン	增加高地的攻擊力	33-39	
			アムティエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	5-28	
			キリエル	一定指令時間內要消耗 HP（小）	1-4	
	トライデント	STR + 15	ベスネル	雷屬性攻擊（中）	60-73	1500
			グシオン	能夠攻擊 4 格外的敵人	30-42	
			ラウム	交換武器	24-26	
			ブエル（咀咒）	LV 影響 BP 消費	43-58	
	ハルバード	STR + 18	アルフン	被攻擊之隊伍發生異常狀態	1-30	3000
			アエグルン	魔法劍 · 毒龍卷	48-50	
			ゲリエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	31-47	
			レクィエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	51-100	
	ルーンスピア	STR + 21	シセラ	闇屬性攻擊（中）	147-199	6000
			カウスブ	被攻擊隊伍退後 1 格	230-236	
			ズフラス	能夠攻擊 4 格外的敵人	144-146	
			アブリナエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	50-143	
	シルバースピア	STR + 30	ハウェン	雷屬性攻擊（大）	1-171	12000
			シンブク	一定指令時間內回 HP（中）	200-209	
			コロパティロン	自動反擊	172-174	
			アジエル（咀咒）	LV 影響 BP 消費	210-255	
	メルビンスピア	STR + 12 、 DEX + 5	サクルフ	光屬性攻擊（小）	250-255	—
			カマイサル	回避物理攻擊	150-155	
			マスカルウィン	魔法劍 · サンドマン	57-59	
			タグリエル	一定指令時間內要消耗 HP（小）	50-55	
	ソリスハルバード	STR + 18 、 VIT + 6	ガーブ	追加攻擊	20-41	—
			ガミュギュン	潛在能力無效	17-19	
			シャクス	魔法劍 · 狀態回復	102-104	
			アルホニエル	LV 影響 BP 消費	42-101	
	ニーブスピア	STR + 27 、 DEX + 20 、 VIT + 9	グラシャラボラス	在攻擊地點 1 格內吹起旋風	235-239	
			ハゲンティ	魔法劍 · リッチ	33-35	
			アムニキシエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	36-105	
			カマイエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	1-32	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
斧頭	アクス	STR + 6	ゴモリ	吸收攻擊目標的 HP	124-150	300
			イポス	被攻擊隊伍退後 1 格	121-123	
			アナザキエル（咀咒）	沒有任何效果	25-45	
			アザリエル（咀咒）	必定被反擊	1-24	
	バトルアクス	STR + 12	アモン	炎屬性攻擊（中）	51-84	—
			マルパス	疲勞效果無效	86-122	
			モラクス	一定指令時間內回 HP（中）	144-146	
			カビエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（中）	234-255	
	ヘッドアクス	STR + 18	ウアル	水屬性攻擊（中）	12-21	800
			ハボリュム	交換武器	52-54	
			ディラキエル（咀咒）	沒有任何效果	55-80	
			スケリエル（咀咒）	必定被反擊	22-51	
	ルーンアクス	STR + 24 、 INT + 6	オリアス	回避物理攻擊	87-89	3000
			マルコシアス	自動反擊	187-189	
			アムネディアル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	10-86	
			バルビエル（咀咒）	必定被反擊	90-185	
	シルバーアクス	STR + 36	アミー	炎屬性攻擊（大）	115-160	—
			ハルパス	減少 STR	1-30	
			ナベリウス	自動反擊	204-206	
			アルデシエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	207-255	
	デルフィナアクス	STR + 15 、 DEX-5	アンドラス	炎屬性攻擊（大）	50-55	—
			オセ	一定指令時間內回 HP（中）	200-240	
			バイモン	魔法劍 · サンドマン	133-135	
			ノキエル	一定指令時間內要消耗 HP（大）	1-49	
	ヴァンアクス	STR + 30 、 VIT + 6	ブロケル	自動反擊	97-110	—
			サレオス	魔法劍 · 毒龍卷	19-21	
			アブディクスエル（咀咒）	必定被反擊	1-18	
			ヤゼリエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	22-95	
	コロナアクス	STR + 51 、 DEX-30	ヘルレイカー	爆風攻擊	129-131	—
			アルーラー	魔法劍 · ゴースト	23-27	
			エルゴディエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	28-121	
			アタリエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	133-255	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
劍	ショートソード	STR + 3	アガレス	炎屬性攻擊（小）	10-50	200
			ウィス	水屬性攻擊（小）	51-80	
			ハマリエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	81-101	
			ズリエル（咀咒）	攻擊隊伍之 BP 消費	3-9	
	グラディウス	STR + 6	バティン	雷屬性攻擊（小）	1-15	—
			ボティス	光屬性攻擊（小）	16-30	
			アイニ	炎屬性攻擊（中）	39-41	
			バルジエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	42-50	
	ロングソード	STR + 9	ベレト	雷屬性攻擊（中）	121-138	300
			パプス	交換武器	253-255	
			アドナキエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	5-15	
			ハナエル（咀咒）	必定被反擊	16-80	
	パラッシュ	STR + 12	ラザニル	闇屬性攻擊（小）	8-24	700
			ファルドル	被攻擊之隊伍發生異常狀態	175-177	
			タブリス	疲勞效果無效	103-111	
			バキエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	25-102	
	ダマスカスソード	STR + 15	ベリト	雷屬性攻擊（中）	112-136	—
			ヘイグロト	交換武器	137-139	
			ニティブス	一定指令時間內回 HP（小）	38-52	
			バキス	被攻擊之隊伍發生異常狀態	185-195	
	シンクレア	STR + 18	ザロピ	光屬性攻擊（中）	56-69	1500
			ロノベ	增加低地的攻擊力	237-254	
			ベトール	交換武器	108-221	
			ベインフル	魔法劍 · 毒怨	1-3	
	フランベルジェ	STR + 21	アムドゥスキアス	炎屬性攻擊（大）	11-23	2000
			タラブ	一定指令時間內回 HP（中）	24-32	
			ラブス	魔法劍 · 狀態回復	124-126	
			ラベゼリン	魔法劍 · 罵倒	140-160	
	ツバイハンダー	STR + 24	セレン	闇屬性攻擊（大）	7-51	4500
			リブラビス	回避物理攻擊	184-186	
			ファルズフ	一定指令時間內回 HP（中）	63-82	
			セラティエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	83-151	
	クレイモアー	STR + 27	タクリタン	增加高地的攻擊力	7-14	5000
			タグリヌス	增加低地的攻擊力	202-213	
			ゾファス	魔法劍 · 鬼眼陽炎	161-163	
			スカルティエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	16-43	
	ルーンソード	STR + 30 、 INT + 15	タブリタン	吸收攻擊目標的 HP	21-35	—
			ミズギタリ	被攻擊之隊伍發生異常狀態	36-38	
			ハハビ	魔法劍 · 極刑	45-47	
			トルウァス（咀咒）	沒有任何效果	111-140	
	シルバーソード	STR + 33	ザガン	水屬性攻擊（大）	53-67	—
			ハータン	精靈魔法無效化	42-44	
			カダキエル	被攻擊隊伍 BP 增加	45-52	
			サルティエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	68-255	
	ガービーソード	STR + 6 、 DEX + 5	ナントゥル	光屬性攻擊（中）	118-154	—
			ミズクン	闇屬性攻擊（中）	5-7	
			リスヌク	自動反擊	232-234	
			ハラコ	一定指令時間內回 HP（小）	8-45	
	デールソード	STR + 12 、 DEX + 15	ラスフィア	吸收攻擊目標的 HP	194-207	—
			ヒザルビン	吸收攻擊目標的 BP	144-146	
			サリルス	一定指令時間內回 HP（小）	52-68	
			ザルティエル	一定指令時間內回 HP（中）	16-31	
	ダルシーソード	STR + 15 、 VIT + 6	ビレト	雷屬性攻擊（大）	88-98	—
			ザフン	在攻擊地點 1 格內吹起旋風	166-168	
			ブカフィ	精靈魔法無效化	202-204	
			サリティエル（咀咒）	沒有任何效果	1-50	
	ドレスソード	STR + 18 、 INT + 6	エイスティブス	闇屬性攻擊（大）	125-177	—
			エイレヌス	減少 STR	180-225	
			カラブ	減少 INT	110-121	
			スクラグス	魔法劍 · 麻痺	122-124	
	バーダーソード	STR + 21 、 INT + 6	アクラハイル	炎屬性攻擊（大）	17-66	—
			ウェパル	水屬性攻擊（大）	71-105	
			バグリス	魔法劍 · 毒雲	150-210	
			セマクイエル	LV 影響 BP 消費	211-255	
	クロルソード	STR + 24 、 DEX + 5	スサボ	光屬性攻擊（大）	40-57	—
			スフラトゥス	HP1/2 以下之被攻擊隊伍即死	63-65	
			ジズフ	魔法劍 · 石化毒	192-194	
			ツァクマキエル（咀咒）	攻擊隊伍之 BP 消費	201-240	
	漆黑之劍	STR + 36 、 DEX + 10 、 VIT + 9	サイル	闇屬性攻擊（大）	39-101	—
			カイム	潛在能力無效	123-125	
			R · W · R	魔法劍 · 天罰	36-38	
			ウァカビエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	126-222	
	深淵之劍	STR + 39 、 DEX + 20 、 VIT + 9	サブルス	一定指令時間內回 HP（大）	1-56	—
			ガトルホッグ	魔法劍 · サナトス	57-59	
			ゲルニエ	自動反擊	60-120	
			エネディエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	121-200	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
弓	ショートボウ	STR + 3	アルホ	水屬性攻擊（小）	90-98	300
			ディラ	被攻擊之隊伍發生異常狀態	41-43	
			トルファエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	44-50	
			ニティブエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	253-255	
	ロングボウ	STR + 6	ファキティ	闇屬性攻擊（小）	52-58	600
			ペトロール	被攻擊隊伍退後 1 格	41-43	
			パプラエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	44-50	
			ビフロエル（咀咒）	被攻擊隊伍 BP 增加	253-255	
	コンポジットボウ	STR + 9	オービティ	追加攻擊	180-196	1000
			ブロティ	交換武器	11-13	
			アモエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	160-170	
			バルバエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（中）	116-128	
	アーバレスト	STR + 15	スカルティ	吸收攻擊目標的 BP	201-203	2000
			アブドゥクス	增 W[高地的攻擊力	230-232	
			フルカエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	5-10	
			ラベゼエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	39-52	
	ルーンボウ	STR + 21 、 INT + 6	エギビリス	在攻擊地點 1 格內吹起旋風	58-60	5000
			ディラスケリ	光屬性攻擊（大）	193-197	
			リブラエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	61-192	
			ブカエル	被攻擊隊伍 BP 增加	52-53	
	シルバーボウ	STR + 24	アザリス	減少 INT	56-60	8000
			フラウロス	魔法劍 · 靜寂	133-135	
			サレオエル（咀咒）	LV 影響 BP 消費	1-5	
			ストラエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（中）	24-48	
	コルルボウ	STR + 12 、 DEX + 20	オフィ	水屬性攻擊（中）	93-99	—
			ツァクマ	疲勞效果無效	155-160	
			フォルネウス	精靈魔法無效化	60-62	
			マルパシエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	112-128	
	トリニダードボウ	STR + 18 、 DEX + 35	ハロハ	追加攻擊	131	—
			マコーダ	增加低地的攻擊力	231	
			ヘイガー	魔法劍 · 狀態回復	11	
			グラボエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（中）	12-130	
	アーチボルドボウ	STR + 27 、 DEX + 10 、 INT + 9	セーレ	爆風攻擊	176	—
			ベスネゲリエ	HP1/2 以下之被攻擊隊伍即死	210-220	
			ウァラキエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	1-111	
			ウァプエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	112-175	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
杖	木の杖	STR + 0、INT + 3	サブナク	吸收攻擊目標的 HP	10-20	100
			ムルムル	追加攻擊	21-143	
			ザフエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	144-185	
			アムエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	186-255	
	血染の杖	STR + 6、INT + 12	アリキーノ	減少 STR	4-9	1200
			ルビカンテ	減少在低地中的 BP 消費	10-32	
			ヘルキン	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	51-62	
			ルビカエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	10-50	
	骨の杖	STR + 3、INT + 9	マリシャス	回避魔法攻擊	120-122	—
			バルバリッチャ	減少 STR	4-9	
			シスラエル（咀咒）	攻擊隊伍之 BP 消費	10-32	
			ガトホエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	33-119	
	カバラの之杖	STR + 9、INT + 24	チリアット	吸收攻擊目標的 HP	216-250	—
			タスクト	減少在高地中的 BP 消費	251-255	
			ベルゼキュー	2/3 消費 BP	46-48	
			マリシエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	1-45	
ロッド	クロームロッド	STR + 0、INT + 6	ハックルスバー	疲勞效果無效	1-9	300
			グレイスコナー	自動反擊	10-12	
			アマイエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	13-19	
			バラエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（小）	77-151	
	クリスタルロッド	STR + 3、INT + 9	カルカブ	減少 INT	47-84	600
			ドグライク	交換武器	120-122	
			ストラス	一定指令時間內回 HP（小）	110-119	
			ベリアエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	17-27	
	ジュエルロッド	STR + 9、INT + 15	レライエ	吸收攻擊目標的 BP	8-27	—
			スナーラー	被攻擊隊伍退後 1 格	30-100	
			シアルル	精靈魔法無效化	167-169	
			ボティスエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（中）	170-172	
	シルバーロッド	STR + 12、INT + 18	シスラウ	吸收攻擊目標的 HP	30-32	4000
			スカクリル	減少在低地中的 BP 消費	178-180	
			ファルファレロ	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	100-102	
			スカルエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（中）	2	
	蛇眼のロッド	STR + 6、INT + 15、VIT + 5	バービガー	追加攻擊	63-69	—
			ドーゴネル	減少 INT	4-6	
			ゼパル	交換武器	1-3	
			デカラエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	7-9	
	フレイジャーロッド	STR + 18、INT + 21、DEX + 5	マレブランケ	吸收攻擊目標的 BP	9	—
			グラバース	回避物理攻擊	250-255	
			ラビキャント	2/3 消費 BP	13-15	
			アスモエル（咀咒）	必定被反擊	130-246	
	ディーのロッド	STR + 15、INT + 27、VIT-9	ファーファレル	1/2 消費 BP	247-249	—
			スカルミリウーネ	一定指令時間內回 HP（大）	30-38	
			キメエリエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（大）	130-138	
			マレブラエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	139-246	
フレイル	モーニングスター	STR + 3	フォラス	吸收攻擊目標的 HP	10-41	300
			オク	交換武器	135-137	
			デルエル（咀咒）	沒有任何效果	42-96	
			アロエル（咀咒）	必定被反擊	150-250	
	スリーテイルズ	STR + 18	シュトリ	吸收攻擊目標的 HP	1-99	—
			アザジス	一定指令時間內回 HP（小）	100-129	
			カダキサリティ	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	130-253	
			ミズエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	254-255	
	ナインテイルズ	STR + 24	スカラマリオン	追加攻擊	123-127	5000
			オフィフル	1/2 消費 BP	21	
			フォラエル	攻擊之隊伍異常狀態無效化	10-20	
			オフィエル	被攻擊隊伍 BP 增加	22-81	
	アベルフレイル	STR + 9、INT + 15	ダンタリアン	在攻擊地點 1 格內吹起旋風	200-204	—
			アムダュス	2/3 消費 BP	99-101	
			ファレグス	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	30-40	
			バレティエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	41-43	
	レーノスフレイル	STR + 36、INT + 21、VIT + 9	ゲニエ	回避魔法攻擊	10-43	
			エルゴティ	減少 STR	44-124	
			デカラビア	水屬性攻擊（大）	125-127	
			アリキエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）		

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
刺劍	レイピア	STR + 3	アジューカス	炎屬性攻擊（小）	1-11	100
			バラム	雷屬性攻擊（小）	26-37	
			マルネス	自動反擊	19-21	
			アムブリエル（咀咒）	攻擊隊伍之 HP 消費	22-25	
	フルーレ	STR + 9	ミスラン	闇屬性攻擊（中）	146-202	300
			バルクス	交換武器	47-49	
			ファルグス	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	23-28	
			ガムビエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	50-99	
	エストック	STR + 15	ザレン	光屬性攻擊（中）	171-179	800
			アルミルス	減少 INT	1-97	
			アゼウフ	精靈魔法無效化	137-139	
			アザジエル	必定被反擊	140-170	
	フランベルク	STR + 12	ハギト	闇屬性攻擊（中）	18-50	—
			ゼイルナ	回避物理攻擊	121-123	
			ゼファル	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	51-119	
			セザルビエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	5-17	
	ポアレイピア	STR + 51	トゥキファト	停頓魔法自然定律 12 個指令時間	77	—
			ハティファス	移動可取得經驗值	138	
			サライエフ	自動反擊	64	
			ファキエル	一定指令時間內要消耗 BP（中）	1	

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
鞭	革のムチ	STR + 3	カルカ	光屬性攻擊（小）	240-245	200
			サブナリエル（咀咒）	攻擊之隊伍異常狀態無效化	1-13	
			オリアエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	15-21	
			リシュエル（咀咒）	必定被反擊	23-27	
	イバラのムチ	STR + 6	ボア	光屬性攻擊（中）	50-70	600
			アロトス	交換武器	150-152	
			オルトエル（咀咒）	被攻擊隊伍 HP 增加	31-43	
			グシオエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 HP（小）	5-10	
	鎖のムチ	STR + 12	ファレロ	可以貫通攻擊	10-12	1200
			レティス	魔法劍・狀態回復	120-122	
			クシュエル（咀咒）	LV 影響 BP 消費	13-92	
			ルピスエル（咀咒）	必定被反擊	1-9	
	血染のムチ	STR + 18	アラトス	光屬性攻擊（大）	200-210	4500
			ウァカビス	魔法劍・石化毒	163-165	
			ミディマエル（咀咒）	被攻擊隊伍 BP 增加	48-96	
			ザロエル	一定指令時間內要消耗 BP（中）	1-47	
	黒革のムチ	STR + 21	レティレロ	魔法劍・アルラウネ	91-93	9000
			フルカス	可以貫通攻擊	147-149	
			アジュエル（咀咒）	LV 影響 HP 消費	35-53	
			ズフラエル（咀咒）	LV 影響 BP 消費	2-12	
	金糸のムチ	STR + 9、DEX + 10	アルフス	闇屬性攻擊（中）	127 + 129	—
			スタロ	回避物理攻擊	7-9	
			バダファ	可以貫通攻擊	71-72	
			アクラエル（咀咒）	必定被反擊	13-15	
	蛇腹のムチ	STR + 24 DEX + 30	マリウス	增加高地的攻擊力	23-27	—
			イブラエル	能夠攻擊 4 格外的敵人	101-109	
			アスモ	魔法劍・極刑	171-172	
			ザレエル（咀咒）	一定指令時間內要消耗 BP（大）	28	-100

武器類型	名稱	效果	潛在名	潛在效果	醒覺 BP 值	價值
棒	木の棒	STR + 0	R・W・S	爆風攻擊	255	—

（請注意：本故事純屬虛構，內容若令讀者感到不安或反感，敬請見諒！！）

END

製造商：角川書店/ ESP/ GAME ARTS　發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：2CD　記憶：MEM
RPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE
往青之星的路

攻略最終章

ENDING後的「SPECIAL」

完成正章遊戲看過那無奈的結局後，標題畫面便會多了一個「SPECIAL」的項目，這正是MEGA CD版時有名的GAME後GAME故事。內容是希萊為了到青之星與露西亞相眾，在LUNAR上不斷收集情報以達成目的。「SPECIAL」中所有事件也是並時進行的，因此遊戲的自由度是相當的大，行動的次序也是依玩者的喜好所決定，若玩者能完全靠自己的力量去完成通往青之星的使命，定會獲得相當大的成功感。這份攻略將以記事的方法紀錄，希望各玩者能作為參考及資料上的補充。



古恩爺爺的提示

為了與獨留在青之星上的露西亞見面，希萊決心要到LUNAR每一個各落找尋能通往青之星的方法，身為冒險專家的古恩爺爺給予希萊重要的情報。根據古文書記載，到青之星的方法與「星龍之塔」有密切有關，塔的門口與青色之塔一樣被一個龍頭所關着，因此首要目的要先到世界各地冒險，找出兩顆龍之眼的寶石進入「星龍之塔」。而露西亞遺留下的鍊墜具有瞬間移動的能力，只要去過一次的地方，以後便能使用這鍊墜作瞬間轉移到該處。



同伴們的再眾

朗華：

這爛賭神官現在幸福的和瑪莉身處拉古拉露村，進行着重建村子的工作，聽到希萊要到青之星找露西亞，他當然會第一時間答應幫忙。



莉美娜：

莉美娜在維因的魔法公館，她知道希萊需要幫忙，竟說要10000S的報酬才肯幫忙，當她看到希萊認真的答應後，立即表示10000S只是說笑而已。她說維因的圖書館內，藏着一本關於「星之瞳」的書本，果然在圖書館的盡頭處，放着一本以「星之瞳」為題的書，但書本內的文字希萊和莉美娜也不懂解讀，再回魔法公館請教莉美娜的媽媽，原來書本中藏着「昇龍之塔」能通往青之星的玄機。





珍：

珍姐在杰班馬戲團內愉快的唱歌跳舞，知道希萊需要協助，馬上換上了武道家的裝束加入隊伍，休息了一段時間，看來她的拳頭技養非常。



里奧：

這正義英雄竟跑到古代遺跡的頂上觀光，先費一點氣力返回遺跡的最上方，他聽到希萊的請求後，義不容辭的答應幫忙，說這算是曾對露西亞及希萊所做惡事的補償。



©1994 GAME ARTS ©1998 角川書店/ ESP/ GAME ARTS/ VANGUARD
キャラクターデザイン　窪岡俊之



相片位置大公開

LUNAR2 總共有16張相片可取得，除了前章的7張外，其餘9張則散佈在「SPECIAL」中世界各處。

女神的微笑

到魔法都市維因，入村後左手第一間房屋，與屋內的老爺爺交談兩次，他便會贈予這張露娜的照片。



■賢良淑德的露娜，也想看看阿列斯大人的樣子

清晨的笑容

到基卡爾山的空頭庭園，調查搖籃內的嬰兒，可找到這張露西亞的照片。





■從未見過露西亞笑得如此燦爛

露西亞的睡姿

到古代遺跡的妖精花園，與右上方的小妖精交談，便可取得這相片。





■筆者也想要一張實物的

珍的乾杯

到空悟街左上方的醉拳道場，與道場內的老師父交談，可取得這張珍的醉相照片。



■珍妲果真是女中豪傑

拉路與露比

到基卡爾山的小室內遊樂場，與滑梯後的小孩交談兩次便可取得。





■……

珍的豪放睡相

到杰班馬戲團廣場中，與右下方的青年交談，給他3000S他便會賣這相片給你。





■3000S的價值……

瑪莉的相片

當朗華加入隊伍後，與瑪莉交談她便會將這相片交給朗華，要他放在身旁防止他花心。



■看了這相片，朗華不會花心吧。



里奧白騎士

到杜米斯村與守關門的的神官交談，可取得這張正義英雄的照片。

■英明神武的蒙面白騎士呀





除魔辟妖的照片

當莉美娜加入後，與保卡交談，他便會贈予這張可怕的照片。



■留待各玩者自己欣賞……

洛特村的愛情私奔故事

到洛特村正舉行東村的村長與西村村長女兒芝莉亞(ジュリア)結婚的喜事，但新娘的表情看來不太高興，她請求希萊能為她傳話給西村中的青年卡亞路(カイル)。卡亞路正身處在西村的酒吧內自暴自棄的喝着酒，他有感於身份有別而襯不起芝莉亞，而決定放棄這份感情，希萊看到卡亞路所喜歡的女子只是相距一條小河，和自己與露西亞的處境相比實在小巫見大巫，他教訓卡亞路若真正喜歡一個人，就算是可能性怎樣低，為了與她見面天大的困難和障礙也要闖過。聽了希萊的一番話後，卡亞路終下定要見芝莉亞的決心，而希萊亦答應出手相助這對小戀人(選「本当にあきらめるつもりかい」)。在橋上的婚禮中上演一場搶新娘的鬧劇後，卡亞路和芝莉亞準備到其他地方開始他們的新生活，臨走前還贈予希萊一件「想い出のクリスタル」，從此以後當踏足曾出現動畫的地方，它便會記錄及可隨時回憶起來欣賞，是收集動畫的一件寶物。為方便收集動畫，最好先取得這道具才正式開始旅行。





雅露典娜之劍

到基卡爾山與拉路見面，他得知希萊要找尋到青之星與露西亞相眾的方法後，便會將這把當年DROGAN MASTER阿列斯所使用的最強之劍——「雅露典娜之劍」贈予希萊。

獅子像迷宮

獅子像迷宮位於「新維因」附近的小島上，這純粹是藏着一些寶箱的迷宮，玩不玩對結局並無影響，但寶箱中藏着很多強力的道具和裝備，因此仍十分值得去挑戰。迷宮中較特別的是那迴轉部屋，只要順時針到小部屋按鈕便能通往獅子像的頭部房間，房間中的BOSS弱點是對物理系的攻擊及特殊技有很強的防禦力，相反屬性系的魔法能對牠作出較大的傷害，戰鬥時要多加留意。

■獅子像迷宮

■1F



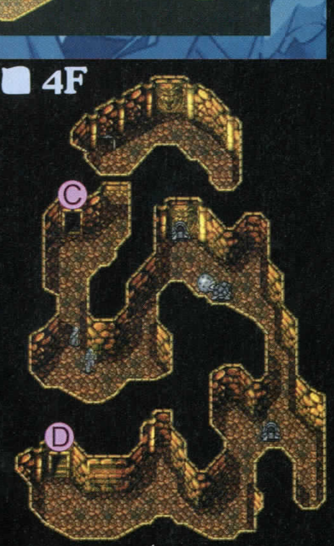
■2F



■3F



■4F



■迴轉部屋



寶箱：
小部屋1：夢幻のリボン
小部屋3：奇蹟之頭帶
小部屋4：拳王之護腕
小部屋5：光之盾

頭部房間寶箱：
白銀之光
いやしの指輪
怒之鐵拳

飛龍之巢

飛龍之巢位於水門之森的西面位置，和獅子像迷宮一樣只是藏着寶箱的迷宮，內部面積異常廣闊，要準備大量的星里之光作持久戰，「SPECIAL」的五個新迷宮中，這是唯一沒有BOSS怪物要對付的。

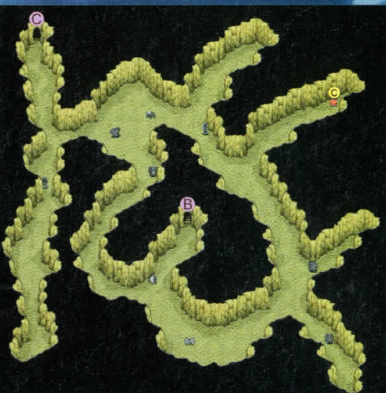


■飛龍之巢

B1F



B3F



寶箱：
a 阿修羅之髮飾
b降臨之腕輪
c無銘之劍
d龍神之盾
e聖者之杖
f生命之寶珠
g白銀之光
h大バクチのヨロイ
I 疾風之紋章

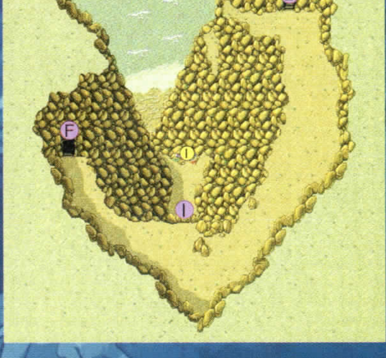
B2F



B7F



B6F



B5F



B4F



B8F

B9F



水之遺跡


■水之遺跡

龍右眼寶石正是尋於這「水之遺跡」內，位置是於水門之森的北面，當時遺跡被湖水所淹沒，但現在已能順利進入。調查迷宮牆壁上閃爍着的龍型裝飾，便能放走水池內的水，到池中按機關製到遺跡內的下一層，到B5F時可選擇經右方的房間通道走到龍頭像取龍右眼寶石，可避開與水之守護者的戰鬥，但相信希萊並不是如此濃包吧，水之守護者的並沒有特別的弱點，利用「白龍之力」防禦牠的魔法攻擊去應戰吧。



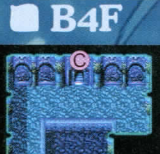




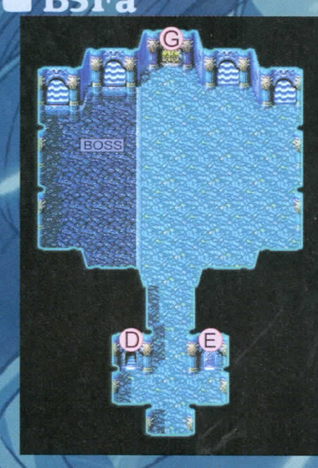


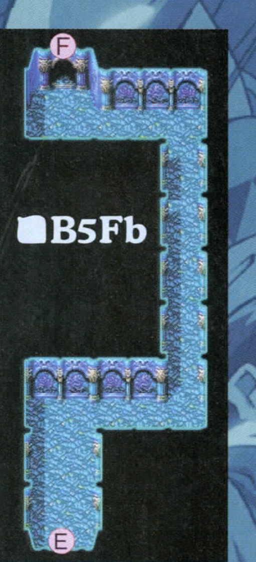


寶箱：
a 聖者之禮服
b 聖騎士のヨロイ
c 龍神之頭盔
d 鬼神之爪
e 賢者之官服
f 白銀之光
g 生命之寶珠









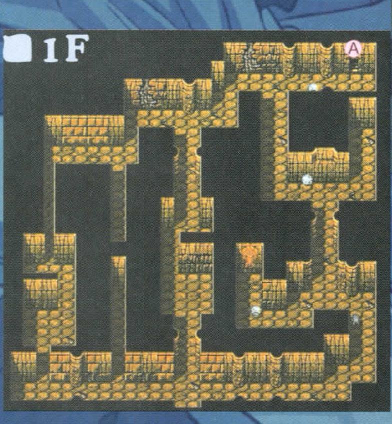


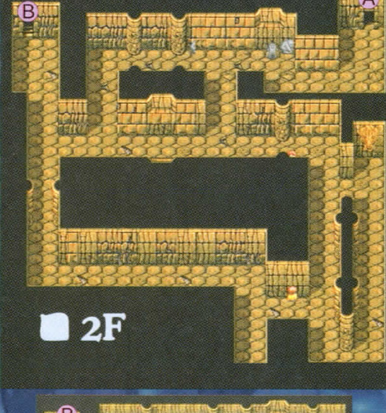


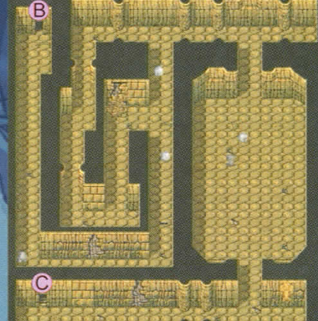
龍之遺跡

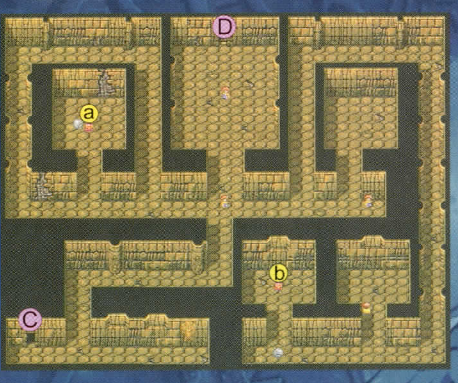

■龍之遺跡

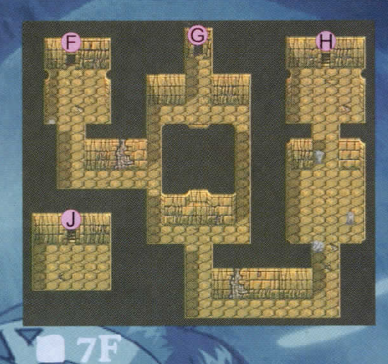
龍之遺跡是希萊在故事開端時，取走打開青色之塔門口龍寶石的地方，亦是另一個藏着龍之眼寶石的迷宮，遺跡並沒有什麼特別的機關，依地圖指引來到9F會遇到BOSS的「劍之守護者」，物理系的特殊技對牠會有較佳的攻擊效果，擊敗牠便能到龍頭像處（經地圖的紅點）取「龍左眼寶石」。



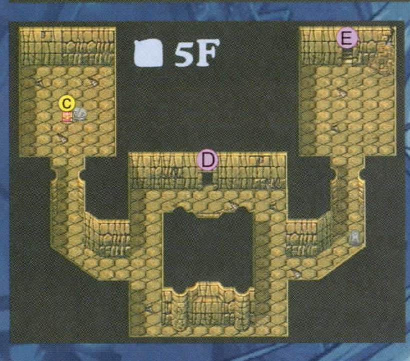


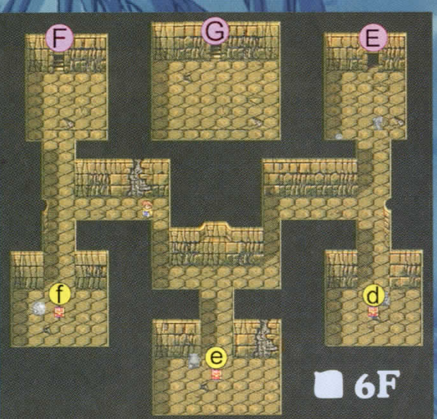


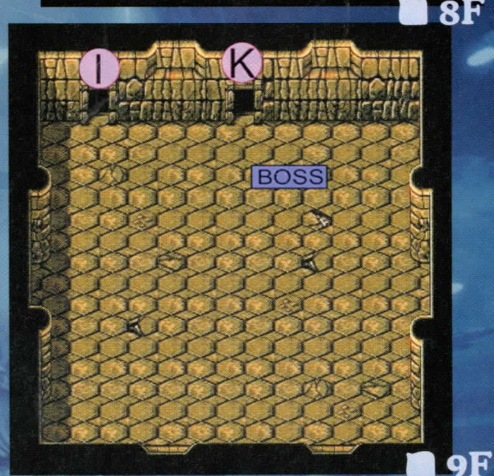












寶箱：
a裁きのメイス
b龍神のヨロイ
c拳王之道着
d獅子のカブト
e魔神之紋章
f封印のリスト
g白銀之光

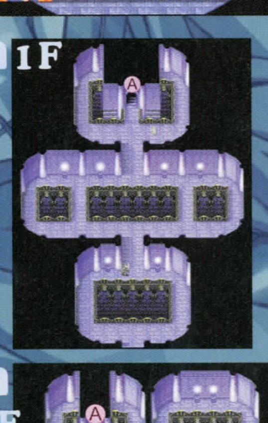
星龍之塔

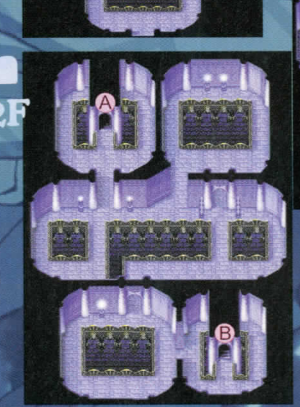
星龍之塔位於星見之里的出口處，取得兩粒龍眼之寶石後，便能進入這冒險的最後目的地，塔內的構造相當簡單，來到7F會遇到這座塔的守護者「星龍」，

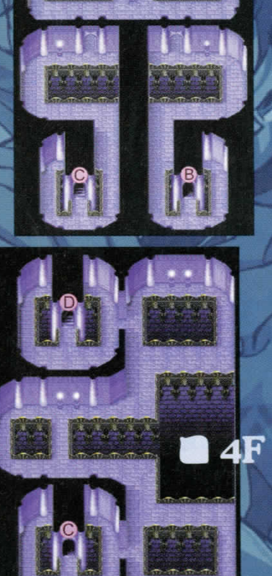
牠為了考驗希萊是否擁有往青之星的資格和勇氣，喚醒了「星之守護者」與希萊作單對單的決鬥，戰鬥中要留心希萊的HP值並為他及時回復，星之守護者的攻擊是有一定模式的，多加留意便能致勝。

















■星龍之塔

戰勝星之守護者後，星龍會承認希萊擁有往青之星的資格及勇氣，但要令青之星回復昔日面貌的道路是非常艱辛的，所以現在所走的只是苦難的第一步而已。露西亞就在青之星上靜靜的守候着，兩人感人的再遇，就留待各位親眼去目睹了。





製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日 價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：臨時暫代魔法使‧福田

SLAYERS ROYAL 2



上回提要

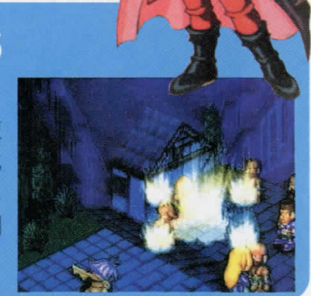
順利取得兩枚寶珠的莉娜，在向洛比魯報告過後便朝另一個封印塔的所在地阿魯法斯山進發，途中在米路夏姆偶然遇到答應替加奧黎鑄劍的菲臘．古利馬⋯

米路夏姆



對於上期攻略有一點需要補充，當離開菲臘的店鋪後假如晚上行到內街[裏通り]，莉娜等人會遇到在店子本欲欺負菲臘的惡霸，惡霸威逼莉娜要交出劍來，她拒絕後便馬上進入戰鬥（BATTLE 16），不過戰勝後被聲浪吵醒的附近居民非常鼓譟，莉娜於是馬上跑掉往雷蘭度北部出口離開。

BATTLE 16



雖然敵人數目眾多，可是實力確實弱得緊要，使用精靈魔法作廣範圍攻擊或以黑魔法將敵人逐個擊倒已能穩勝，當然別要錯過這個提升能力的好機會。

利貝堡



沿雷蘭度北部和北部山脈西部行，不一會便到達山的另一邊利貝堡鎮[レーベンブルク]，在廣場莉娜問道鎮北面阿魯法斯山那兒的塔，到底與多魯哈特西部的塔有何關係。積加斯表示他知道全部應該共有六座塔，於二百多年前這國家有一位專門研究蓋美拉[キメラ]生物的魔道士，為了研究的事而把所有塔封印起來，但實際因由則不得而知了。後來繼續在廣場內調查2次，有村民提及阿魯法斯山曾經是精靈族的聚居地，可是自某天起所有精靈都突然消失掉，另外酒吧裏的老伯好像頗清楚山中的事，莉娜於是到酒吧去問過究竟，結果得悉塔在山裏的正確位置，回復及補給過後便可出發。

BATTLE 17



這回戰鬥敵人數目頗多，兼且不是石像的就是魔族，所以要集中使用較為有效的黑魔法及精神魔法，若預先以魔法來強化加奧黎的攻擊力亦很不錯。

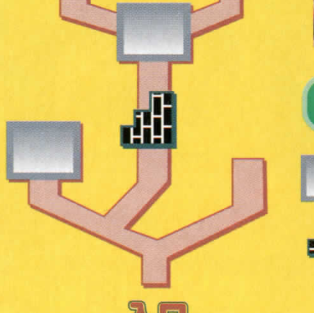
阿魯法斯山



從利貝堡東北面的出口可進入阿魯法斯山，這時眾人被突然現身的守衛者和小丑團攻（BATTLE 17），戰勝後估計這應該是阿蓮亞的所為。到了早上時份莉娜走入塔內，發覺依舊能使用護身符來開門，不斷向上行結果在一間大廳內再遇阿蓮亞，加奧黎感到勢色不對原來阿蓮亞正欲出手（BATTLE 18）。雖然尚可將她解決但不知其出現目的何在，莉娜唯有繼續行程，在塔頂的房間果然找到第三枚寶珠，此時積加斯問道有關雷蘭度王國財寶的事。他發現500年前被埋藏財寶的塔竟然在250年前有魔道士來過進行封印，財寶被取走是理所當然的事，因此洛比魯委托莉娜來「尋寶」有着很明顯的矛盾，莉娜於是決定馬上趕返多魯哈特找他算帳。

BATTLE 18

在莉娜面前的敵人只有阿蓮亞，縱使如此亦不能掉以輕心，尤其要留意她會突然使用龍破斬[ドラグ・スレイブ]，因此要看準回復體力的時機。



第三封印塔地圖

封印寶珠

入口

▭＝房間

▥＝梯階

●＝阿蓮亞

© 神坂一・あらいずみろい/ 角川書店/ テレビ東京・SOFTX・丸紅/『スレイヤーズ』製作委員會
© 1998 角川書店/ ESP



北部山脈・南側

當從阿魯法斯山回到利貝堡時，積加斯讀在莉娜往多魯哈特向洛比魯報告時，他會到其他地區調查另外3座塔的情報，並約定於雷蘭度城南街的宿屋會合，説畢後積加斯便會離隊。由通往北部山脈南面的出口離開，在山路上莉娜遇到那名經常自稱為正義而戰的阿米莉亞[アメリア]，她帶同士兵説要捉拿一頭霧手的莉娜（BATTLE 19），擊敗阿米莉亞後她解釋原來最近有商人在途經此山路時遇上盜賊，因此她便到這兒調查，碰巧遇到路過的莉娜就懷疑與她有關（…）。沒氣理會她的莉娜轉身便繼續行，阿米莉亞緊貼着她希望對調查有幫助，於是暫時加入成為同伴。





BATTLE 19



這場戰鬥可真的説是大贈送，事關對手為能力較低的人類5個，加上阿米莉亞即使能用魔法根本不足為患，可趁機用多幾次精靈魔法。



多魯哈特



在返回多魯哈特的途中，經過雷蘭度國時阿米莉亞告訴莉娜原來這裏與她的謝爾魯國[セイルーン]是有遠房親屬關係的，真是不説不知，而於南側的中央街道南面是設有宿屋讓疲累的阿米莉亞休息，言談間莉娜道出假扮自己的人與娜嘉一起行動之事。

越過多魯哈特東部眾人終於返回多魯哈特，假如稍為休息（選擇REST指令）阿米莉亞便會將雷蘭度城東面設有塔的事道出，而當行到鎮外的教會時莉娜看見教會已被燒成瓦礫，她即時痛毆表示塔內藏有財寶的洛比魯。雖然塔內真的沒有財寶，可是洛比魯仍肯支付莉娜於塔內取得封印寶珠的費用，結果她把3枚寶珠交出便獲得三千塊金塊的酬勞，並説會暫時寄居在魔道士協會。

在魔道士協會不見古尼古只有洛比魯在此，他將古尼古的留言轉告莉娜，説那封委托她帶給美尼露的信件絕不能落到其他人的手裏（若先前並沒有取得信件則會在這時得到）；隨後洛比魯會邀請莉娜在黃昏到大街的酒吧食飯，並再委托如果能夠調查所有的塔及有關封印的理由，便可得到一萬枚金幣的報酬。到了黃昏莉娜應約前往大街的酒吧，用膳時發現一名曾到過魔導士協會、戴着兜帽的男子出現在這裏，洛比魯説該男子像與古尼古的信件有關。晚餐過後莉娜便和洛比魯道別，當行到廣場時她發現那戴帽男子正跟踪着她們，他頓時表露身份説自己是雷蘭度城魔道士協會的菲高＝古法頓[フィーゲル＝クラフトン]，當要求拿走帶給美尼露之信件被莉娜拒絕時，他叫來一堆鬼魂和骷髏骨欲以武力強行搶走（BATTLE 20），莉娜將之擊退後便加快腳步往雷蘭度城去。

BATTLE 20



連同菲高在內這次敵人實力不高，只要用阿米莉亞的白魔法「ホーリィ・ブレス」一記便可殺掉大部份敵人，可是她的體力較低當心被敵人圍剿。

◆◆特別事件◆◆



假如曾經答應過內街的道具屋老闆去採摘拉瑪草，並已將拉瑪草售賣給他，當再次找他時就可免費得到5件調味食物[味つけ食料]。



多魯哈特東部

當莉娜與同伴們進入多魯哈特東部時，手下敗將菲高出現説要將莉娜的信搶到手，於是叫來石像人和骷髏襲擊眾人（BATTLE 21），把他擊退後只要仍持有骯髒書本，在早上至黃昏時段內調查這裏就可拾到骯髒卷物[きたないまきもの]。接着從中央街道南面前往雷蘭度去，當經過中央街道南面・北側時菲高懇求莉娜能否以一千枚金幣把信賣給他，但莉娜竟然還價十萬枚金幣，談不攏下他召喚了食人花和影魔來（BATTLE 22），打敗他便可繼續行程到達雷蘭度城。

BATTLE 21 & 22



第一場戰鬥並沒有甚麼特別，至於第二場則由於敵人均為魔族，因此莉娜便要不斷使用的黑魔法與及替加奧黎以魔法來強化攻擊力。

TO BE CONTINUED…

文：天草四郎 時貞

THE KING OF FIGHTERS'98~DREAM MATCH NEVER ENDS（海外版：THE KING OF FIGHTERS'98~THE SLUGFEST）

在《'97》中，只要用特定的三位角色，就會有特別的ENDING出現，至於今集亦不例外，只要大家用這一些特別組合爆機，就會在STAFF ROLL之後出現一張特別隊伍相片，現在就為大家刊出筆者現知的隱藏隊伍吧。



大蛇薙隊
草薙 京／草薙 柴舟／控火之CHRIS



三種神器隊
草薙 京／八神 庵／神樂 千鶴



草薙流古武術隊
草薙 京／草薙 柴舟／矢吹 真吾



SNK歷代主角隊
草薙 京/TERRY BOGARD/坂崎 獠



宿命之二人＋α隊
草薙 京／八神 庵／矢吹 真吾



© SNK 1998

準主角隊
二階堂 紅丸/ANDY BOGARD/ROBERT GARCIA



頭帶隊
大門 五郎/東 丈/坂崎由里



HEIDERN 家隊
HEIDERN/LEONA/RALF JONES



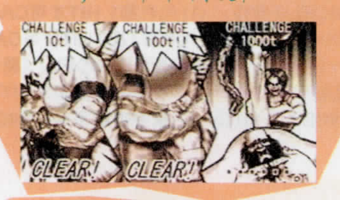
坂崎家隊
坂崎 拓馬/坂崎 獠/坂崎 由里



帽子隊
TERRY BOGARD/CLARK STEEL/LUCKY GLAUBER



力量傻瓜隊
RALF JONES/陳 國漢/BRIAN BATTLER



色物隊
鎮 元齋/蔡 寶奇/陳 國漢



八傑集男性隊
山崎 龍二/七枷 社/CHRIS



八傑集女性隊
SHERMIE/MATURE/VICE



RUGAL 隊
RUGAL BERNSTEIN/MATURE/VICE



美少女隊
坂崎 由里/麻宮 雅典娜/不知火 舞



青少年隊
椎 拳崇/CHRIS/矢吹 真吾



為人父親隊
金家藩/坂崎 拓馬/草薙 柴舟



愛笑隊
ROBERT GARCIA/椎 拳崇/蔡 寶奇



特殊技的威力改變>>>

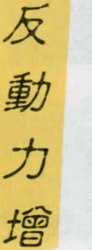
在上兩期中說過，某一些特殊技雖然不可以CANCEL必殺或超必殺技，不過只要用可以CANCEL的通常技CANCEL這一招特殊技的話，這一招特殊技就有機會可以CANCEL必殺或超必殺技；但不過大家是否知道，若這以連續技使出的特殊技，威力是有頗大的改變的(除了在通常技>特殊技時CANCEL時間較慢，這樣威力就會回復正常，不過大家不要忘記這樣做的話，是不可以再CANCEL必殺或超必殺技的)，就以草薙 柴舟來說，站立重P共2 HITS的威力，並不等於弱過站立重P第1 HIT>外式．轟鎚，所以要決定在連續技中甚樣去使用，就由你自己去決定了。



◆草薙 柴舟的重P(2 HITS)>外式．轟鎚，轟鎚的威力只是一點點；



◆但重P(2 HITS)>(慢一點才CANCEL)>外式．轟鎚，但回復正常轟鎚的威力的確是不錯，不過之後不可以CANCEL必殺或超必殺技呢！



反動力增大>>>

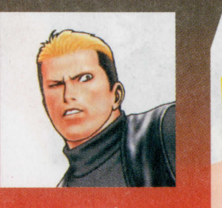
大家有否發覺，當處於MAXIMUM狀態下，除了攻擊力增大了(0.25倍)及容易被對手COUNTER之外，其實當攻擊對手時的反動力都會增大，亦即是說每攻擊一下對手，與對手相若的距離會更遠，所以大家在使用連續技時要絕對注意。還有一點，就是當MAX狀態時用招式將對手擊上空中的話，對手的吹飛高度會比平常更加高，若那招式可以作追打的話，追打的方法便會更多元化。

◆草薙 柴舟用蹲下輕K攻擊陳國漢，可以有4 HITS之多；

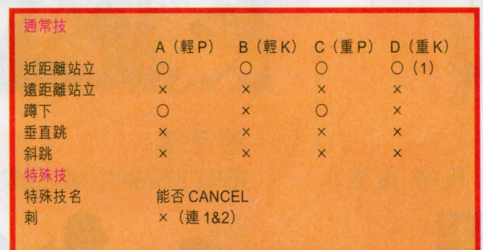


◆但在MAX狀態時，最多只可以有3 HITS。

「極惡外道」~山崎 龍二（RYUJI YAMAZAKI）



CANCEL 表



通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○（1）
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否 CANCEL
刺	×（連 1&2）



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

刺(→+A)： 山崎 龍二的一招2 HITS特殊技，特點是2 HITS皆是中段，所以對手要站着來擋，而且這一招的出招不算太過慢，用來作為奇襲攻擊亦算不錯；大家亦可以用較重的攻擊CANCEL這一招作為連續技，尤其是較重的攻擊>刺>蛇使・中及下段，在對戰時使用的機會的確很高。

蛇使・上段(↓↙←+A，可按住掣不放)： 這是山崎 龍二的一招攻擊距離十分遠及出招十分快的必殺技，最多可擊中對手2 HITS；而且還可以按着鍵來儲，一放手就可立即攻擊，但與《'97》一樣，無論儲了多久攻擊力是不會增加的。不過由於蛇使・上段是朝斜上方攻擊，所以大家用作對空比較好，擊中對手2 HITS的機會亦較高。

蛇使・中段(↓↙←+B，可按住掣不放)： 同樣是攻擊距離十分遠及出招十分快的必殺技，由於是向前方攻擊，所以攻擊距離比起蛇使・上段及下段更遠，要擊中對手2 HITS會比較容易，大家在對戰時雖要十分常用，尤其是蹲下輕K>蹲下輕P×2>蛇使・中段，的確是山崎 龍二的主要招式；不過這一招的唯一弱點，就是對一些較矮的角色蹲下時，是會擊不中他的，這一點大家要留意了。

蛇使・下段(↓↙←+C，可按住掣不放)： 雖然同樣是攻擊距離十分遠的必殺技，不過出招時間就比起蛇使・上段及中段慢，所以若用較輕的通常技CANCEL這一招是不可行的了，但這一招的優點，是可以作遠距離攻擊一些蹲下的較矮角色。

蛇使CANCEL(蛇使攻擊之前按D)： 這是使用蛇使時後才可使用的招式，唯一的作用是用來CANCEL蛇使動作，若大家使用蛇使時猜錯了對手的行動而你的攻擊還未開始出現，大家不妨用這一招來CANCEL出招動作；若大家使用ADVANCED MODE的話，在一有機會時不停用蛇使>蛇使CANCEL，就可以很快速地儲氣，這一點大家要緊記。

SADOMASOCHISM(←↙↓↘→+B／D)： 使用後會向對手作出一個挑釁的姿勢，若對手向你作出上或中段的攻擊，山崎 龍二就會立即作出反擊，與《'97》不同的，就是這一下攻擊是變成了防禦不能。不過這一招雖然可GUARD到大部份的攻擊(包括超必)，但弱點就是不可以GUARD飛道具、下段攻擊或任何投技；所以筆者提議利用它來對空比較好。若能夠COUNTER到對手的話，還可以用蛇使作空中追打呢！最後一點，就是當對手跳過來攻擊你這一招後，就算在一落地時使出任何投技，亦會變成無效的(大門 五郎的嵐之山則會間中有效)。





制裁之匕首(→↓↘+A／C)： 突進系的必殺技攻擊，A掣使出只得2 HITS，C掣就有4 HITS，可向對手作出多HIT數的傷害，特點是威力不俗，不過由於出招時間不算快的關係，所以不可以用輕攻擊CANCEL作為連續技，但若以重攻擊CANCEL這一招作為簡單的連續技亦算十分不錯，不過太家要小心對手擋格了後的收招時間。

淬火(→↓↘+B)： 於《'98》中新加入的必殺技，出招雖然有一點兒慢，但大家可以用作對空用途，而且在第2 HITS時是中段性質的攻擊，所以對手一定要在第2 HIT時站立擋格，威力比起踢砂亦較強。

踢砂(→↓↘+D，)： 山崎 龍二的這一招於《'97》中的確是十分重要的必殺技，不過在今作中有了十分大的改變。這一招的特色是對手命中的話，對手是會有一小段硬直時間的，在一擊中對手的時候立刻使出蛇使的話，是可以作連續攻擊的；而且就算對手擋了這招，大家同樣可以CANCEL蛇使，將對手迫開。不過這一招與《'97》的不同之處，就是在擊中對手後，對手就會退後得很遠，所以要使出「踢砂→蛇使→蛇使CANCEL→踢砂→......」這一招無限連續技恐怕不可能了，不過大家還是可以用這一個方法連續使用踢砂2次左右，然後再駁蛇使的；不過最佳的使用方法，就是使用踢砂擊中對手後，再用蛇使>蛇使CANCEL，然後衝前用較重的攻擊CANCEL超必殺技，給對手一個巨大的傷害。

倍返(充電)(↓↘→+A)： 使出時會用手往上撥，除了可以作近距離攻擊對手之外，大家可以看準時候，在它來到面前時立即使出這一招，這就可以吸收到對手的遠距離飛行道具，作為加氣之用，就算超必殺技的遠距離飛行道具亦可以；不過這一招只限於抵消1 HIT的遠距離飛行道具。大家亦可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為連續技，不過這的確並不實用啊！

倍返(↓↘→+C)： 與倍返(充電)出招一樣，當然同樣可以用作近距離攻擊對手。當對手用遠程飛行道具時(同樣超必殺技的遠距離飛行道具亦可以)，大家可以看準時候，在它來到面前時立即使出這一招，這麼就可以將對手的遠距離飛行道具會化成一團紅光，再將速度變得更快，向對手作出反擊。這一招亦只限於抵消1 HIT的遠距離飛行道具。

爆彈PACHIKI(近敵時→↘↓↙←→+A／C)： 這是一招必殺指令投技，有效範圍比上集更遠，適合用較重的通常技CANCEL，作為連續技使用；不過這一招的威力就是稍為弱了一點呢。

GUILLOTINE(↓↘→↓↘→+A／C)： 這一招超必殺技出招時會向上空躍起使出勾拳，然後再將對手按落地上給對手一個重創。由於這一招比起上集來說，「甩手」的情況會較少出現，所以大家可以放膽作對空之用；當然，配合蹲下輕K>蹲下輕P>GUILLOTINE，這亦是山崎 龍二絕不可以缺少的連續技啦！

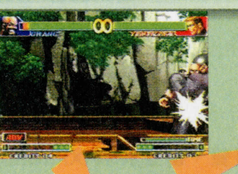
DRILL(近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C，於喊叫中連按A／C)： 這是一招共有四個LEVEL的超必殺投技，LEVEL 2是在使用DRILL後，於喊叫中連按A或C掣4次以上，LEVEL 3是在使用DRILL後，於喊叫中連按A或C掣8次以上，DRILL LEVEL 4則是在喊叫中連按A或C掣12次以上；至於四個LEVEL的分別，除了攻擊的方法不同之外，攻擊力亦會有所遞增的。這一招除了威力極大，在招式攻擊途中連按A或C掣的話，山崎 龍二是會捧腹大笑的，但大家小心對手於起上後向你攻擊啊！

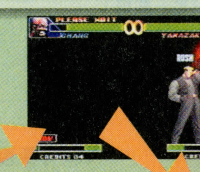
較強連續技

I) 跳前C>近距離站立C>DRILL

II)「ADVANCED MODE專用」踢砂>蛇使>蛇使CANCEL>(前DASH)>近距離站立C>踢砂>蛇使・中段／蛇使・下段

III)「對手近版邊／ADVANCED MODE專用」踢砂>蛇使>蛇使CANCEL>(前DASH)>蹲下C>DRILL









「JOINT CRUSHER」~BLUE MARY

CANCEL表

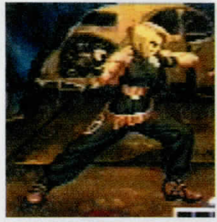
【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1&2）	○（2）
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否CANCEL
HAMMER ARCH	×（連）
CLIMBING ARROW	○
DOUBLE ROLLING	×


◆超重擊


◆空中超重擊

招式簡介

HAMMER ARCH(→+A)：BLUE MARY的中段性質特殊技，雖是這樣，但由於收招時間亦十分慢，所以大家要小心使用；至於最佳的使用方法，就是接駁連續技使用了。

CLIMBING ARROW(↘+B)：對空性能極佳的特殊技，特點是出招十分快，不過攻擊持續時間短，但若果大家能夠靈活掌握到時間控制的話，這一招的對空性能將會比VERTICAL · ARROW更好。

DOUBLE ROLLING(→+B)：雖然這一招新加特殊技的第2 HIT是有下段性質，不過能夠成功擊中對手的機會相信十分微，而且這一招不可以CANCEL必殺或超必殺技，所以這一招實在不算得上實用。

SPIN FALL(↓↘→+B／D)：以拋物線軌跡攻擊的招式；B掣使出的距離會較近，D掣就會較遠，可封着對手的空中進攻，配合M.SPIDER交替使用的話會有不俗的效果；但由於這一招的攻擊時間較慢，所以不可配合連續技使用。

M.SPIDER(↓↘→+A／C)：同樣以拋物線軌跡攻擊的防禦不能移動系必殺投技。大多數的用法，就是在對手擋了你一連串通常技後後CANCEL使出，這樣對手大多會被「陰」到。大家亦可以嘗試一下作遠距離對空，間中使用的確非常有效。

STRAIGHT · SLICER(←儲→+B／D)：這是一招突進攻擊，若對手中了的話更可以立刻使用CRAB · CLUTCH追打。而STRAIGHT SLICER利用輕K使出的話，一定是下段攻擊，但若果使用重K使出的話，較近距離的會是普通段攻擊，而遠距離則會是下段攻擊，大家請留意。但這一招的最大缺點，就是若對手擋了的話，遭反擊的機會是十分大的，所以不宜過份使用。

CRAB · CLUTCH(STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→+B／D)：這一招是STRAIGHT · SLICER擊中對手後的追加攻擊必殺技，威力亦十分不錯。

VERTICAL · ARROW(→↓↘+B／D)：主要作對空的必殺技招式，在對手中招時可立即使用M.SNATCHER來追打。這一招對空技的攻擊判定極大，所以在對手一跳過來的時候只要放膽使用，就算是相殺收場，但若果你成功擊中對手而自己沒被對手的攻擊相殺的話，你還可以用M.SNATCHER追打的，所以這一招對一些特別愛跳的對手十分見效。

M.SNATCHER(VERTICAL ARROW擊中時→↓↘+B／D)：在上集中可作多方式追打的這一招，於今作中已經純粹是VERTICAL · ARROW擊中後的追加攻擊了，不過攻擊力的確是十分大。

BACKDROP · REAL(近敵時→↘↓↙←→+A／C)：它是一招近身的必殺投技，由於有效範圍大，所以大家可以用較重的通常技CANCEL使出，配合連續技使用的話可以給對手一個重創。

M.REVERSE FACE LOCK(↓↙←+B)：這是一招上段的當身必殺技；用作對空的確十分實用，不過千萬不可以太過濫用，因為若對手跳過來不攻擊的話，對手就可以在地上才向你反擊。

M.HEAD BASTARD(↓↙←+D)：這是一招中段的當身必殺技；若能夠成功使出的話，對手就會被你投至後方，在這一個時候大家可以再衝向對手處作出各種方式的空中追打攻擊，例如VERTICAL · ARROW及M.SPLASH ROSE等等。

M.SPLASH ROSE(↓↘→↘↓↙←+A／C)：向前突進的超必殺技，特點是無敵時間頗長。在《97》中這一招的威力是與M.DYNAMITE SWING相若，今作就變成3招超必中最弱的一招了(MAX版另計)，而且今作又不可以在擊中對手後用M.SNATCHER追擊，所以若是配合連續技的話，還是用另外兩招比較好！不過這一招的無敵時的確可以信賴，尤以地上截擊為佳。筆者亦提議大家，在鉗制著一些擁有較多超必珠的對手時，大家可以在狂攻時用通常技CANCEL這一招，去嘗試浪費對手的超必珠，並且給對手一個大傷害。





M.TYPHOON(近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B／D)：防禦不能的超必殺投技，《97》中這一招的威力是最弱，相反在《98》中竟變成最強了(MAX版另計)，所以這一招的確是BLUE MARY於今作中的首要超必殺技。可惜由於這一招太易落空，所以還是接駁連續技使出比較好。

M.DYNAMITE SWING(↓↘→↓↘→+B／D)：這是一招向斜上先以打擊系膝撞攻擊對手，然後再自動使用近身空中投的超必殺技。由於攻擊判定十分大，所以大家可以作對空或對地的截擊，不過對手亦有機會不中空中投的那一下，所以若以對空使出的話，越低使出越好。不過就算對手只中了膝撞那一下，空投的那一下不中的話，大家可以衝前，在對手臨落地的一下用任何投技，包括兩招通常投、BACKDROP · REAL 及M.TYPHOON，都可以將吹飛中的對手「監生」捉住，這一個在《97》已經有的BUG依然存在呢！

較強連續技

I) M.HEAD BASTARD>M.DYNAMITE SWING(空投的一下捉不到對手)>(前DASH)>M.TYPHOON

II)「對手近版邊／MAX狀態及對蔡寶奇不可／對手是鎮 元齋或CHRIS的話要站立中第1 HIT」近距離站立B×2>遠距離站立A×2(按的方法不是2下A，而是一按A後再按C／D)>蹲下A>M.DYNAMITE SWING

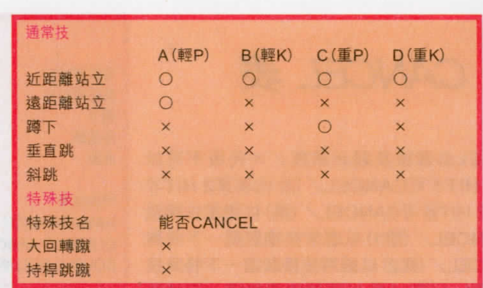
III)「第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態不能」跳前D>近距離站立B×2>近距離站立C(2 HITS)>HAMMER ARCH>M.SPLASH ROSE



「GEESE忠誠的傀儡」~ BILLY KANE



CANCEL表



通常技	A(輕P)	B(輕K)	C(重P)	D(重K)
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×
特殊技				
特殊技名	能否CANCEL			
大回轉蹴	×			
持桿跳蹴	×			

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

大回轉蹴(→+A)：遠距離攻擊的特殊技，除了出招奇快之外，攻擊的距離的確十分遠，所以不論配合連續技使出或封位之用都十分有效，尤其是蹲下輕K×2>近距離站立輕P>大回轉蹴這一招，在近距離戰時十分有用。

持桿跳蹴(→+B)：使出後角色會用棍撐起身體，然後向對手攻擊，雖然這一招的出招十分慢，不過由於攻擊距離極為遠及出招時呈下半身無敵的關係，所以大家要在適當的距離及情況去靈活運用。

三節棍中段打(←↙↓↘→+A／C)：向前伸出一棍的遠距離攻擊。除了威力不俗及攻擊距離遠之外，還可以在擊中對手後立即使出火炎三節棍中段打追打。

火炎三節棍中段打(三節棍中段打擊中時↓↘→+A／C)：三節棍中段打的追加必殺技，特點是就算擊不中對手亦可以使出。若對手中了這一招的話，便會全身冒火，威力相當不俗！

旋風棍(連按A)：使出時會不停轉動長棒，將自己的身體用攻擊判定緊緊包圍着上半身，除了可以用作對空之外，若在近身擊中對手的話，對手所中的HIT數將會十分多。



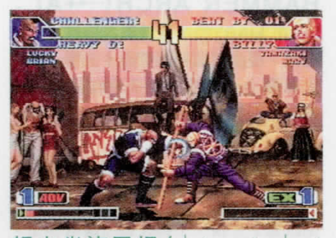
集點連破棍(連按C)：與旋風棍的性質雖然相同，不過攻擊距離就比旋風棍更為遠，不過由於BILLY是向前的這一招是向前方攻擊，所以若配合連續技使出是絕對不俗的招式，又或者用作一定距離的封位，亦是一個不錯的使用方法。

強襲飛翔棍(→↓↘+B／D)：使出後會躍至高空，然後再降下攻擊；除了上昇的一記有攻擊判定之外，降下時亦有攻擊判定出現。若以對空攻擊打中對手，HIT數亦非常多呢！大家亦可以在這一招擊中對手後，立即接駁大回轉蹴；若是對手近版邊的話，用多種通常技、旋風棍、旋圓殺棍、大旋風或超火炎旋風棍都可以追打，不過記得一點，就是這一招的MAX版是不可以追打的，又或者你是用對空方式擊中對手(即是HIT數比平常多之時)，這都不可以作任何追打的。

旋圓殺棍(→↓↘+A／C)：對空對地皆可的必殺技，使出時角色會旋着棍一躍而起，大家可作截擊對手之用，不過最佳的使用方式，都可算是中距離對空了。

火龍追擊棍(↓↙←+B)：純粹作上段當身的必殺技，當對手在你出招時向你作出上段攻擊的話，角色就會立即舞動三節棍向對手作出防禦不能的攻擊，所以作對空截擊非常有效。

水龍追擊棍(↓↙←+D)：純粹作中段當身的必殺技，當對手在你出招時向你作出中段攻擊(腰部附近)的話，角色就會立即舞動三節棍向對手作出防禦不能的攻擊，不過若對手在通常技攻擊CANCEL投系招式的話，就算你正開始舞動三節棍，亦會反被對手投中呢！



超火炎旋風棍(↓↘→↘↓↙←+A／C)：使出時全身會有一個大火圈包圍着，令對手難以攻入，當到了一定時間，角色就會將火圈投出；特點是攻擊力比起大旋風高(以普通版計)。大家可以在與對手作近身戰時或在對手用前緊急迴避時使出。不過若用作對空的話，筆者就不建議了，因為這只可以給對手一點兒的傷害，絕對是浪費超必殺珠。

大旋風(↓↘→↓↘→+A／C)：一使出時長棍會再伸長，然後不停用棍由上空向地上棒打，攻擊距離除了十分廣之外，MAX版的攻擊力比起MAX版超火炎旋風棍更強。

較強連續技

I) 跳前D>蹲下C>大旋風

II)「MAX狀態不可／若用輕強襲飛翔棍要對手近版邊／若用重強襲飛翔棍要自己較近版邊及第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>近距離站立C>強襲飛翔棍>輕超火炎旋風棍

III)「開始時MAX狀態不可／若用輕強襲飛翔棍要對手近版邊／若用重強襲飛翔棍要自己較近版邊及第1 HIT要擊中對手背部／EXTRA MODE專用」跳前D>蹲下C>強襲飛翔棍>(儲氣)>超火炎旋風棍(MAX版)



「暴走之蒼炎」~八神 庵（IORI YAGAMI）

CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技	A(輕P)	B(輕K)	C(重P)	D(重K)
近距離站立	○	○	○	×
遠距離站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
外式・轟斧 陰死神	×(連2)
外式・夢彈	○(1&2)
外式・百合折	×


◆超重擊


◆空中超重擊

招式簡介

外式・轟斧 陰"死神"(→+B)： 第2 HIT擁有中段屬性的特殊技；大家對特定角色時，可以用較重的通常技CANCEL這一招，然後再CANCEL較遠距離的必殺或超必殺技攻擊，作為連續技之用。

外式・夢彈(→+A，再按A)： 這是一招出招十分快而且攻擊距離十分遠的特殊技，大家可以用一些較輕的通常技CANCEL去這一招，然後再CANCEL必殺技或超必殺技，就算是在第2 HIT CANCEL亦是可行的，所以這絕對是八神 庵的一招不能缺少的特殊技。

外式・百合折(空中←+B)： 這是一招八神 庵舊有的空中特殊技，雖然出招時是向身後出腳，但若果跳至對手的後方上空，就可以輕易擊中對手的背部。

百式・鬼燒(→↓↘+A／C)： 有無敵時間的對空必殺技，所以對地亦十分有用。利用A掣使出的話，昇起的高度就會比較低，不過只得1 HIT攻擊；利用C使出的話，昇起的高度就會較A掣為高，但攻擊距離較遠一點點，HIT數最多亦會多達3 HITS，而且無敵時間亦比A掣為長。就這一個原因，若對手擋格了這一招的輕版，亦難以作出反擊，但若是重版的話，就十分容易被反擊了。

百貳拾七式・葵花(↓↙←+A／C，可連續輸入三次)： 向前方突進的必殺技，特點是攻擊距離非常遠及第3 HIT的攻擊是帶有中段性質，所以用作配合連續技的確是這一招的主要使用方法。若果在使出時對手擋了的話，大家可以慢一點才輸入第2 HIT或第3 HIT，由於這一招的攻擊判定大，所以對一些急着反擊的人，就或者可以截擊到他的出招。另外，用C掣使出的這一招，在使出的一瞬是有一段頗長的上半身無敵狀態，所以有一些朋友會用這一招來避過對手的遠距離飛行道具，就算是慢版的遠距離飛行道具亦可以呢。至於上集的百貳拾七式・葵花>禁千貳百拾壹式・八稚女，雖然今集不可以，不過若對手在空中了你的葵花第2 HIT，而且又近版邊的話，你亦是可以用百式・鬼燒或禁千貳百拾壹式・八稚女，來作空中追打的。

百八式・闇拂(↓↘→+A／C)： 這是八神 庵的舊有遠距離飛行道具；出招後角色會放出一個貼地飛行的紫炎，若用A掣使出的話，紫炎的飛行速度就會十分慢，若C掣使出的話，紫炎的飛行速度就十分快。若對手較近版邊，而大家相若的距離較遠的話(約半個畫面以上)，大家可以在闇拂(輕或重)擊中對手時用禁千貳百拾壹式・八稚女來追擊(MAX亦可)。最後，這一招若在使出之後，只要大家在對手臨擋格的時候立即用屑風的話，對手就會擋格不到那一下闇拂了。

三百拾壹式・爪櫛(→↓↘+B／D)： 雖然這一招的出招時間比較慢，不過在出招的一刹那是有一段很長的無敵時間的，所以大家可以用作迴避對手的攻擊而作出反攻，B掣使出的話，攻擊距離有半個畫面左右，而D掣使出就有差不多一個畫面之遠。雖然這一招的威力十分低，但大家可以在擊中對手時立即CANCEL百貳拾七式・葵花來作追加攻擊。另外，若果能夠鉗制着對手而對手又有很多超必殺的話，大家可以用一下通常技攻擊CANCEL這一招，若對手在你通常攻擊的一下作出GUARD CANCEL轟飛攻擊的話，這樣他就會反被你擊中，這一個方法亦是這招的主要用途之一。

貳百拾貳式・琴月 陰(↓↙←+B／D)： 向前突進的必殺技，突點是威力極高，大家可以多些配合連續技使出。又或者在對手遠距離招式空振(攻擊落空)時使出作狙擊。不過由於這一招的收招時間太多，所以沒把握也不要使出啊！

屑風(近敵時→↘↓↙←→A／C)： 沒有攻擊力的較近身使出指令投技，特點是在將對手投向後方，令對手出現一段防禦不能狀態，大家可於這一個時候作出各種方式的攻擊；大多數的朋友都會在得手後向前DASH，然後用近距離站立C>外式・夢彈(1HIT)>重百貳拾七式・葵花／禁千貳百拾壹式・八稚女。雖然屑風出招稍慢及成功距離極近，不過在近身戰時使出的話，的確是十分管用；大家亦可以利用當身投戰術，或者倚靠這一招的一瞬無敵時間來對空。若配合連續技使出的話，筆者提議大家用一些較輕的通常技來CANCEL，這樣，成功的機會率就會較高。

禁千貳百拾壹式・八稚女(↓↘→↘↓↙←+A／C)： 八神 庵的一招向前突進超必殺技亂舞技，特點是出招時間快(用C掣使出會慢一點點)，可以用較輕的通常技攻擊CANCEL使出，作為強勁的連續技。不過這一招的威力，比起《97》就弱很多，但由於這一招會向前突進得十分遠，而且出招時呈上半身一瞬無敵狀態，所以仍有頗高的實用價值；至於大家若要用作對空用途的話，最好還是待對手用比較高的跳躍攻擊才好，否則這是會十分容易落空的。要留意的就是若對手擋了的話，被反擊的機會極之高。在MAX版方面，由於出招時間較慢，所以不可以用太複習的招式CANCEL，但跳前C>站立／蹲下C>MAX八稚女依然是可以的。

裏百八式・八酒杯(↓↙←↙↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放)： 這一招超必殺遠距離飛行道具，特點是不可以被對手反彈，並且可以抵消普通飛行道具；A掣的攻擊距離會較近，C掣的攻擊距離會較遠，而MAX版還會放出八道紫炎柱，對手是難以用前緊急迴避避過的；若對手中了這一招的話，是會完全動彈不得，並且慢慢地扣能源，不過由於出招太慢、扣對手能源太少及對手可以用搖動控桿+連按掣加快解拆，所以並不實用。不過若大家用MAX版而對手又擋着的話，只要你立即使出屑風，對手就有可能防禦不到你的MAX八酒杯了。

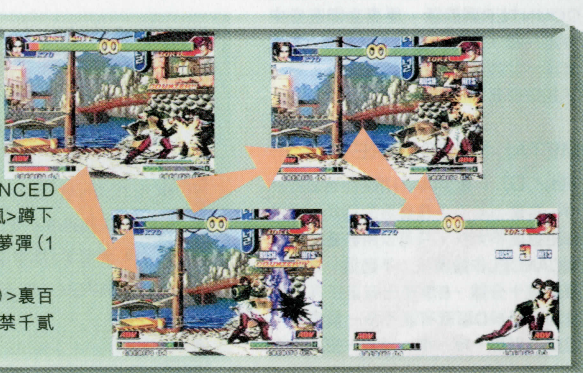


較強連續技

I)「MAX狀態不可／對手要站立中第1 HIT」外式・百合折>近距離站立A>近距離站立C>外式・夢彈(1 HIT)>禁千貳百拾壹式・八稚女

II)「對手較近版邊／MAX狀態不可／ADVANCED MODE專用」外式・百合折>近距離站立B>屑風>蹲下A>屑風>(前DASH)>近距離站立C>外式・夢彈(1 HIT)>禁千貳百拾壹式・八稚女

III)「對手近版邊」超重擊(要COUNTER到對手)>裏百八式・八酒杯>百貳拾七式・葵花(2 HITS)>禁千貳百拾壹式・八稚女(MAX版不能)



「疾走的殘酷美貌」~MATURE



CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○（1&2）	○	○（2）
遠距離站立	○	○（1&2）	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否 CANCEL
CREMATORY	×

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

CREMATORY(→+B)：這是一招MATURE的唯一特殊技，攻擊力十分不俗，而且攻擊範圍實在很遠，所以在一定距離使出可以牽制到對手的攻勢；至於這一招的另一個優點，就是出招非常快了，大家可以用蹲下輕K>站立輕K(2 HITS)>CREMATORY這一招簡單的連續技，不過由於這一招是不可以CANCEL必殺或超必殺技，的確略為可惜。

DEATH CLAW(↓↙←+A／C，可連續輸入三次)：這一招的攻擊力雖然十分低，不過由於出招時間極快而且攻擊距離亦算遠，所以大家可以用一些較輕的通常技來CANCEL這一招作為連續技。另外，由於這一招的HIT數十分多，就算對手擋了的話，亦要扣上一定程度的能源。雖是這樣，其實這一招亦有着一定的缺點，第一，雖然這一招可以削對手許多能源，而自己又會加很多氣，但對手擋了亦會加許多氣的；第二，每一下的收招時間十分慢，若對手避過了的話，是很容易反擊；第三，對手在擋格你的第二下後，是可以立即用前緊急迴避避開你的第三下，這樣就會極為危險，所以若對手擋了的話，大家還是立即收招，不要再繼續強行使用了。至於這一招的另一個最佳使用方法，就是在對手跳過來的時候用蹲下重P對空，然後再立即CANCEL這一招，若對手被你的蹲下重拳COUNTER到的話，便要立即在空中中這一招。最後一點，就是若以A掣使出這一招或處於MAX狀態的話，第三下是很容易落空的。

METAL MASSACRE(↓↙←+B／D)：這是MATURE所有必殺技中，攻擊力差不多是最強的招式，雖然出招速度不太快，只可以用較重的通常技CANCEL作連續技，不過這一招的攻擊距離十分遠，B掣使出有差不多半個畫面，至於D掣就有差不多一個畫面，但威力則是一模一樣；而這一招的最大優點，就是收招時間十分快，就算對手擋了亦難以反擊。大家若在跳前超重擊時能夠COUNTER到對手的話，可以在落地時立即使用這一招作空中追打。

DESPIRE(↓↘→+A／C)：出招亦不是太快的必殺技，使出時角色會躍起，然後在一個翻身後向對手攻擊，就這一個原因，大家可以避開對手的下段攻擊，向對手作出一個突襲，又或者在對手用比較高的跳躍攻擊時作對空之用，但甚也要有一點點先讀......；若以A掣使出，出招時間會較快，大家可以用較重的攻擊CANCEL作為連續技，但是躍起的速度十分低，C掣使出的話，會躍起得十分高，攻擊的距離亦比較遠，不過出招時間就慢得可憐，這絕對適宜用作跳過對手的飛道具反攻。大家若在跳前超重擊時能夠COUNTER到對手的話，可以在落地時立即使用A掣使出的這一招作空中追打。



SACRILEGE(→↓↘+A／C)：使出時MATURE會用身體以迴旋方式向斜上方轉過去，最大的特點是HIT數十分多，就算對手擋了亦要被削一定的能源，而且這一招的出招及收招時間十分快，大家可以用較輕的通常技作CANCEL，就算對手擋了，若你是用A掣使出的話，對亦難以反擊；大家亦可以用作跳過對手的飛道具作反擊。雖然這一招似乎是十分完美，不過若對手擋了或中了這一招後立即用投技的話，你都可算是無路可逃，尤其是對手在版邊時，所以使用這一招時一定要三思而後行。

DACIDE(←↙↓↘→+B／D)：雖然這是一招攻擊距離十分遠的招式，不過由於出招的時間十分長，就算用一些較重的通常技CANCEL使出，都不可以作為連續技，所以大家只可以作間中的突襲來使出。至於最安全的使用方法，就是在跳前超重擊COUNTER到對手，然後在落地的一瞬立即使用這一招作空中追打，這一個可算是DACIDE唯一接駁為連續技的方法了。

ELBOW KNEE TEARS(↓↘→↘↓↙←+A／C)：這是MATURE唯一的飛道具攻擊，雖然出招十分慢，不過若能夠使出的話，你的這一個飛道具就可以將對手的畫面中下路完全封殺，若你在可以行動時立即前DASH，對手用前緊急迴避的話，你可以在他避開這一招時立即向他作出一個重重的攻擊，若對手跳過這一個飛道具的話，你亦可以用蹲下重P或HEAVEN'S GATE對空；總括而言，這一招的確是MATURE的殺着之一。

HEAVEN'S GATE(↓↙←↙↓↘→+B／D)：MATURE的一招向前突進超必殺技亂舞技，特點是威力比NOCTURNAL LIGHTS高(MAX版另計)，大家可以用較重的通常技CANCEL這一招作為強勁的連續技。另外，這一招會向前突進的距離十分遠，尤其是用D掣使出，攻擊距離有四份三畫面之多，而且出招時呈下半身無敵狀態，所以仍有頗高的實用價值；至於大家若要用作對空用途的話，最好還是待對手用比較高的跳躍攻擊才好，否則這是會十分容易落空的。要留意的就是若對手擋了的話，被反擊的機會的確十分高。



NOCTURNAL LIGHTS(↓↘→↓↘→+A／C)：這一招新加的超必殺技的特點，就是出招時間極快而且攻擊距離十分遠，大家除了可以用較輕的通常技CANCEL這一招，作強勁的連續技之外，若你擋了對手一些硬直時間短的招式，大家可以立即使出這一招來立即作出狙擊。不過若對手擋了這一招的話，亦是很容易反擊的。至於MAX版方面，威力比起MAX版HEAVEN'S GATE更強，但普通版則相反。

較強連續技

I) 跳前C>近距離站立D>HEAVEN'S GATE

II) 跳前B(2 HITS)>蹲下B>蹲下A>NOCTURNAL LIGHTS

III)「MAX狀態中不可／對陳 國漢專用／第1&2 HIT要擊中對手背部」跳前B(2 HITS)>蹲下B×4>站立A>NOCTURNAL LIGHTS



「躍動的殘忍嘲笑」~VICE

CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○（2）
遠距離站立	○	○（1）	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直跳	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技名	能否CANCEL
MONSTRO CITY	×（連）



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

MONSTRO CITY(→+A)：這一招中段特殊技的出招及收招都很快，而且攻擊力非常高，作為突襲之用的確十分實用；大家亦可以用較重的攻擊來CANCEL這一招作為連續技。

OUT RAGE(↓↙←+B／D)：這是VICE的一招舊有必殺技，使出時角色會向前方不停掃腿；由於攻擊判定包圍着身體的前方，所以有一些朋友會用作中或遠距離對空。至於D掣使出的分別，就是使出時會向前方彈前一小步才會開始攻擊，於那一瞬間雖然可以避開對手的下段攻擊，不過作用不大，而且用較重的通常技CANCEL又不可以作連續技，所以還是用B掣使出比較好。

RAVE FEST(空中↓↙←+B／D)：這一招是空中才可使出的舊有必殺技，性質與OUT RAGE差不多，不過這一招就是空中版而矣；而且不論你是以B掣或D掣使出，都是沒有分別的；至於這一招的特點，就是可以給對手一個多HIT數的攻擊，尤其是當對手在空中中這一招，可以給對手一個極大的傷害。至於這一招的最大優點，就是當對手中招後依然是有被追打判定的，大家可以在空中擊中對手後，立即用輕DACIDE嘗試作空中追打；若對手是在較近版邊的空中被這一招擊中，大家還可以用任何空中攻擊、多種地上攻擊、OUT RAGE、MEIHEM、甚至再次使用RAVE FEST作追打，就這一個原因，這一招就是《98》中第六招可以作無限攻擊的無限技，若以滿能源來計，大概50 HITS(即6次)左右，對手就會身亡。



◆最多可以擊中81 HITS之多，不過其實對手中50左右已經死了。(此圖為NEO-GEO帶版中的PRACTICE MODE)

DACIDE(←↙↓↘→+B／D)：這是VICE一招攻擊距離十分遠的必殺技，而且攻擊力十分高；由於出招的時間比MATURE的DACIDE短；所以若用一些較重的通常技CANCEL輕DACIDE，是可以作為連續技，大家亦可以在遠距離作突襲使用。至於另一個使用方法，就是在跳前用RAVE FEST攻擊到對手後，在落地時立即使用這一招作空中追打，就算擊不中對手，便當作儲氣罷了。

GORE FEST(近敵時→↘↓↙←→+A／C)：這是一招成功距離較遠的必殺投技，利用較重的通常技CANCEL使出，是一個理想的做法，因為這一招的攻擊力十分不錯呢！當然，在前DASH到對手身旁立即使出亦是一個好方法啦。至於這一招的最大優點，就是當對手中招後會被拖至很遠，許多時對手都會因此而被帶到版邊，這麼，在對戰上的優勢的確大大增加。

BLACK END(近敵時←↙↓↘→+A／C)：較近身使出的指令投技，雖然出招稍慢及成功距離極近，不過在近身戰時使出的話，的確是十分有用；大家亦可以利用當身投戰術來使出這一招。至於這一招最特別之處，就是出招時會出現一段頗長的無敵時間，而且在擊中對手後可以用MISANTHROPE追打，這的確可以令到BLACK END的實用度大大增加。

MEIHEM(↓↙←+A／C)：利用肩膊撞向對手的必殺技，B掣使出的話，攻擊距離會較近，不過出招的確很快，可以用較輕的通常技來CANCEL作連續技，而D掣使出的話，攻擊距離會較遠，不過出招就慢了許多，若要配合連續技使用的話，就一定要用較重的通常技來CANCEL了。這一招的特點在於在擊中對手後，可以用MISANTHROPE作出追打，大家亦可以在對手近版邊時用多種通常技追打(如近距離站立重K或空中超重擊等等)；另外，若對手近版邊中了這一招的話，你亦可以立即跳起使出RAVE FEST作空中追打，這樣，只要你繼續使出RAVE FEST，就可以給對手一個步向一招死的機會了！

MISANTHROPE(BLACK END或MEIHEM擊中對手時↓↘→+A／C)：這一招純粹作追打用途的必殺技，威力的確不俗，所以大家若能以BLACK END或MEIHEM擊中對手的話，就要立即用這一招作出追打了；不過若大家有信心在MEIHEM擊中對手後用空中超重擊追打的話，還是以空中超重擊追打較好，因為空中超重擊比起這一招較強一點。

NEGATIVE GAIN(近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B／D)：防禦不能的超必殺投技，雖然這一招比起WITH A RING SURFACE的威力稍為遜色，但是這一招的確更為實用，所以大家可以在一接近對手時或接駁連續技使用，其中以跳前D>近距離站立D>NEGATIVE GAIN最為實用。

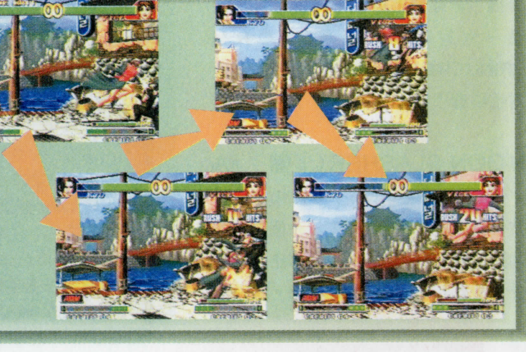
WITH A RING SURFACE(↓↘→↓↘→+A／C)：這是VICE新加的超必殺移動投技，使出時的一瞬會有一段頗長的無敵時間，而且攻擊力十分高是它的優點；用A掣使出的跳躍距離會較近，而C掣使出的跳躍距離會較遠；除了用作跳過對手的遠距離飛行道具作反擊之外，相信沒有其他更好的使用方法了。

較強連續技

I)蹲下B×2>NEGATIVE GAIN

II)「對手近版邊／MAX狀態不可／對手要站立中第1 HIT／對蔡 寶奇及鎮 元齋不可」跳前C>RAVE FEST>遠距離站立A>輕MEIHEM>跳起超重擊

III)「對手近版邊」跳前C>近距離站立D(2 HITS)>MEIHEM>RAVE FEST×3>MEIHEM>跳起超重擊

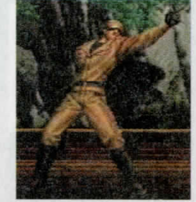


「冷酷之暗殺術」~HEIDERN

CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	×	○	○（2）	○
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
STEINER LUNA GALE	×（連1）


◆超重擊


◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

STEINER LUNA GALE(→+B)
：這是HEIDERN的唯一一招特殊技，而2 HITS皆是中段效果，特點是出招及收招亦十分快，可以向蹲下的對手作出一個突襲；大家亦可以用較重的通常技CANCEL這一招作為連續技。



CROSS CUTTER(←儲→+A／C)
：這是HEIDERN的一招飛道具攻擊，不過判定就沒有以前那麼強了，可以由於A掣使出的移動速度會比較慢，C掣使出的移動速度會十分快，所以用作遠距離牽制亦十分有效，有一些朋友亦會用這一招作中距離對空；當對手中了這一招的話，大家是可以用NECK ROLLING或FINAL BRINGER作追打。若在遠距離使出時對手跳過來的話，大家可以立即用空中超重擊來對空；若對手想用前緊急迴避突圍的話，大家亦可以立即前DASH，用STORM BRINGER或連續技給對手一個傷害。最後，若在遠距離使出時對手擋着的話，大家可以立即用STORM BRINGER或KILLING BRINGER來令對手防禦不能。

MOON SLASHER(↓儲↑+A／C)
：HEIDERN一招舊有的必殺技，使出時角色會用手劃出一個圓弧形包圍身體，大家除了可以作對空用途之外，還可以作一定距離的截擊。由於出招時間比較快，所以大家可以用蹲下輕P或近距離站立輕K等CANCEL使用；當然，用蹲下重P或近距離站立重K來CANCEL作為連續技會更加好啦！

NECK ROLLING(↓儲↑+B／D)
：NECK ROLLING亦是HEIDERN的舊有必殺技之一，優點是攻擊力大；使出時角色會躍上空中，然後自動追向對手方向處作出攻擊，用途大多是用作跳過對手的遠距離飛行道具來作出反擊，大家亦可以用作先讀對空之用。若對手擋了的話，而你是用B掣使出，就會在擊中對手後跳向對手的背部，但若是用D掣使出的話，就會跳回後方，在那一個時候若對手走近準備向你重重反擊的話，大家可以嘗試在一落地時立即用STORM BRINGER，這樣或許會避過了對手的反擊而給對手一個重創呢！

STORM BRINGER(→↘↓↙←+A／C)
：要極為近身使出才可成功擊中對手的指令投技，而且無敵時間極短，所以用作當身投戰術並不是太好，不過由於這一招勝在出招快，而且可以將對手的能源吸過來(大概是對手傷害的一半)，所以在近身戰時使出的話，的確是十分有效，尤其是對手用前緊急迴避時，這不但可以給對手一個傷害，還可作一點點的能源補給。另外，若你在擊中對手時不停搖動控桿及連按所有掣的話，給對手的傷害會較大。還有一點，就是當大家空振了MOON SLASHER之後，接着的一步是立即用這一招擊中對手的話，這一招的威力將會增加0.25倍。

KILLING BRINGER(→↘↓↙←+B／D)
：這是一招當身攻擊必殺技，若能夠成功使用的話就會同樣將對手的能源吸過來(同樣是對手傷害的一半)，若你同樣在擊中對手時不停搖動控桿及連按所有掣的話，給對手的傷害會較大。不過這一招的判定就有一點奇怪了，因為能夠成功的判定就只有伸出的手掌位，所以實用度的確大大減低。與STORM BRINGER一樣，當大家空振了MOON SLASHER之後，接着的一步是立即用這一招擊中對手的話，這一招的威力將會增加0.25倍。



HEIDERN END(↓↙←↙↓↘→+B／D)
：HEIDERN新加的超必殺技，用B掣使出時會向前突進一步，而D掣使出的話會向前突進數步，雖然出招亦十分快而且攻擊距離頗遠，不過大家共不可以用較輕的通常技CANCEL作為連續技。不過由於這一招的威力十分大，而且收招時間較快，所以就算對手擋了的話亦會較為安全。但有一點大家要注意的，就是由於D掣使出是會行前數步，所以不能用較重的通常技CANCEL為連續技，但MAX版另計。

FINAL BRINGER(↓↘→↓↘→+A／C)
：HEIDERN舊有的超必殺技，雖然攻擊力不高，但是可以將對手的能源給過來(同樣是對手傷害的一半)，所以亦有一定的使用價值。大家除了可以嘗試用作對空用途之外，若對手於版邊的話，大家亦可以配合連續技使出；不過由於這一招的無敵時間太短，所以配合連續技使出會比較好。另外，若在擊中對手時不停搖動控桿及連按所有掣的話，是並不會給對手較大的傷害，所以在擊中對手時大家可以不用搖動控桿及連按所有掣，這一點大家要留意了！

較強連續技

I)「對手近版邊／ADVANCED MODE專用」輕CROSS CUTTER>(前DASH，指令轉為→↘)>蹲下C>MOON SLASHER

II)「對手近版邊／對手要站立中第1 HIT／ADVANCED MODE專用／對中等以上高度對手專用／MAX狀態對陣 國漢及LUCKY專用」輕CROSS CUTTER>(前DASH)>近距離站立C(2 HITS)>STEINER LUNA GALE(第1 HIT)>FINAL BRINGER

III)跳前D>近距離站立C(2 HITS)>STEINER LUNA GALE(第1 HIT)>HEIDERN END(要用A掣使出或MAX版)






「剛拳」坂崎 拓馬（TAKUMA SAKAZAKI）


◆超重擊


◆空中超重擊

CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
鬼車	○
瓦割	×（連）

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

鬼車(→+A)：雖然這一招特殊技當擊中對手後，對手會立即倒地，不過由於這一招的出招時間十分快，所以大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招，這麼，對手就不會倒地，若大家再CANCEL必殺或超必殺技的話，是可以繼續給對手一個大傷害的；至於這一招的威力，還十分嚇人呢！

瓦割(→+B)：坂崎 拓馬的第二招特殊技，特點除了同樣是出招快之外，它還是帶有中段性質的，所以不論是用作對蹲下的對手作突襲或配合連續技使出都是不俗的(如蹲下B>蹲下A>瓦割>輕龍虎亂舞)；至於這一招的威力，同樣是相當不俗。

虎煌拳(↓↘→+A／C)：坂崎 拓馬的遠距離飛行道具，A掣使出的飛行速度會較慢，C掣使出的話，飛行速度會較快；這一招的其中一個優點，就是可以有效地封鎖着對手的地上攻擊及空中攻擊，對手要跳過的確極為困難，特別是輕虎煌拳。另外，若在對手倒下時立即使出輕虎煌拳(讓對手起身時硬擋的位置輕虎煌拳左右)，然後立即使出翔亂腳的話，對手是不能擋格那一記輕虎煌拳的；至於筆者推獎的使用方法，就是當對手中了龍虎亂舞之後，立即使出輕虎煌拳，再立即用重翔亂腳的話，就算對手在一起身時立即用前緊急迴避避過那一記防禦不能的虎煌拳，但亦要中你的翔亂腳呢！





暫烈拳(→←→+A／C)：。這一招舊有的必殺技，雖然攻擊距離不太遠，但由於這一招的攻擊力不俗，所以絕對值得使用，尤其是在重飛燕疾風腳擊中對手後，接駁這一招的確是上佳之選。至於A掣及C掣的分別，就只是出招後的持續時間，A掣會較快收招，C掣則會較慢，但兩者的攻擊力都是一模一樣的。另外，由於這一招的攻擊判定集中於前方斜上，所以用作對空是一個不錯的方法，但對手用較高的跳躍才會更為有效；若用作截擊對手的前緊急迴避，亦是一個不俗的方法呢。

翔亂腳(→↘↓↙←+B／D)：一招防禦不能的移動系必殺投技，大家除了用作突襲之外，主要的使用方法就是用作截擊對手的前緊急迴避了，因為若你使用虎煌拳封着對手的去路時，有一些對手是十分喜歡用前緊急迴避來避過，在那一個時候這一招就大派用場了。最重要的一點，就是當你用較輕的通常技攻擊對手而對手又擋着的話，雖然大家是可以用不是CANCEL的方法來使用這一招，不過許多時就算對手不動，你亦是無法得手的，所以用這一個方法來使出這一招一定要三思，否則後果可能是引火自焚。

霸王至高拳(→←↙↓↘→+A／C，可緊按着掣儲勁)：攻擊範圍極之大的遠程飛行道具超必殺技。威力除了不俗之外，亦可以用作一定時間牽制對手；不過由於出招時間非常慢，所以對手是十分容易用前緊急迴避避過。另外，這一招用A掣使出的話，霸王至高拳的飛行速度就會較慢，相反C掣則會較快；若大家儲勁至自動放出的話，威力是會倍增的，不過試問有多少機會可以儲得滿呢！

飛燕疾風腳(↙儲→+B／D)：向前突進的必殺技，特點是出招快及攻擊距離遠，而且當用重飛燕疾風腳擊中對手後，是可以用多種通常技、虎煌拳、暫烈拳或猛虎 舞賴岩等攻擊作追打。至於B掣與D掣的分別，就是B掣的收招時間較快，但只得一HIT攻擊，並且不可以作追打；而D掣的攻擊一共有2 HITS，可以作出追打，但若對手擋了的話，對手是十分容易反擊，所以大家還是以較重的通常技CANCEL這一招作為連續技使出比較好。

猛虎 舞賴岩(↓↙←+A／C)：近身的新加必殺技，招式一共有2 HITS，第1 HIT還有GUARD時間，可以抵擋除了下段及投技以外的任何招式，然後再用第2 HIT來攻擊對手，所以用作對空是會有不俗的效果，當然，時間性的控制亦十分重要啦；另外由於出招快的關係，大家可以用較輕的通常技來CANCEL作連續技，不過由於這一招的攻擊距離十分近，所以這並不是一個最佳的使用方法，但由於第2 HIT有破壞防禦的性質，所以對手擋格後是難以反擊的。

真．鬼神擊(近敵時↓↘→↓↘→+A／C)：坂崎 拓馬的一招新加超必殺打擊系投技，成功的距離亦算十分遠，而且出招十分快，所以配合較輕的通常技CANCEL使出的確十分有效，因為若距離不夠的話，是不能使出這一招的。另外，這一招的MAX版的確是極巨威力，所以大家亦不要忽視於近身戰中使出的機會。

龍虎亂舞(↓↘→↘↓↙←+A／C)：這是坂崎 拓馬的舊有超必殺技；這一招除了是亂舞系的招式之外，在使出的一瞬是有無敵時間的，而且C掣使出的話，無敵時間就會更長，但出招速度會比A掣稍慢，所以配合連續技使用的話，還是以A掣使出較好。而這一招的最大優點，就是當對手擋了的話，是不會作出亂舞的，這樣對手反擊的機會就會變得更難。

較強連續技

I)「第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態時亦可」跳前D>蹲下B>蹲下A>真．鬼神擊

II)「MAX狀態時不可／第1 HIT要擊中對手背部或對手近版邊」跳前D>近距離站立A>近距離站立C>鬼車>輕龍虎亂舞

III)「MAX狀態中不可／第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>蹲下B×4>蹲下A>鬼車>輕龍虎亂舞



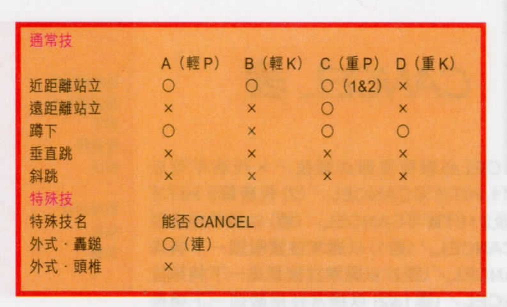


「熟年之炎」～草薙 柴舟（SAISHU KUSANAGI）

CANCEL 表



【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1&2）	×
遠距離站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否 CANCEL
外式．轟鎚	○（連）
外式．頭椎	×



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

外式．轟鎚（→+A）：

草薙 柴舟舊有的特殊技，特點是出招快及帶有中段性質，所以大家可以用作奇襲用途。又或者用一些較重的通常技來CANCEL這一招，作為強勁的連續技。

外式．頭椎（→+B）：

新加進的特殊技，雖然出招很慢，而且不是中段性質，不過這一招的特點，是可以在擊中對手時立即用多種方法接駁連續技，例如外式．頭椎>蹲下輕K>遠距離站立輕K或外式．頭椎>輕百拾式．鉈車等等。不過這一招的最大缺點，就是不可以擊中蔡 寶奇和蹲下了的鎮 元齋。



百式．鬼燒（→↓↘+A／C）：

有無敵時間的對空必殺技，所以對地亦十分有用。利用A掣使出的話，昇起的高度就會比較低，不過只得1 HIT攻擊；利用C使出的話，昇起的高度就會較A掣為高，但攻擊距離較遠一點點，HIT數亦會變為2 HITS，而且無敵時間亦比A掣為長。就這一個原因，若對手擋格了這一招的輕版，亦難以作出反擊，但若是重版的話，就十分容易被反擊了。

百八式．闇拂（↓↘→+A／C）：

這是草薙 柴舟的舊有遠距離飛行道具；出招後角色會放出一個貼地飛行的火炎，若用A掣使出的話，紫炎的飛行速度就會十分慢，若C掣使出的話，紫炎的飛行速度就十分快，大家可以用作牽制對手之用。若對手較近版邊，而大家相若的距離較遠的話（約半個畫面以上），大家可以在輕闇拂擊中對手時用裏百八式．大蛇薙來追擊（MAX亦可）。

四百貳拾七式．神懸（→↘↓↙←+B／D）：

向前突進的中段性質必殺技，用B掣使出的話，突進距離大概一個身位，但若以D掣使出，突進距離就會有半個畫面之多。雖然這一招大家可以用作奇襲之用，不過由於出招時間慢及太大動作的關係，所以收效並不會太大。但這一招的優點，就是威力大與及在一出招時會出現下半身無敵的狀態，所以它依然是有一定的用途。

百拾式．鉈車（→↓↘+B／D）：

這一招是草薙 柴舟新加的昇系必殺技，由於一出招後角色會向斜上方躍起攻擊，所以大家亦可以用作對空之用；另外，在出招時角色會先向前方攻擊，所以這一招的確是對空對地皆可；大家亦可以用較重的通常技來CANCEL這一招作為連續技。

七百貳拾式．炎重（↓↙←+A／C，可連續輸入兩次）：

用手撥出一道火屑的突進技，大家可以在使出一次後再次輸入多一次作為追加攻擊。用A掣使出的話，出招時間會比較快但距離較近，C掣使出的話攻擊距離就會更遠但出招較慢，而這一招是可以抵消普通的遠程飛行道具。不過這一招的最大特點，就是用C掣使出而又擊中對手的話，大家是可以用近距離站立重P、蹲下重P、跳前輕K及輕百式．鬼燒等等招式作空中追打；若是MAX狀態的話，更可以用跳前輕P、跳前重K、站立重K和重百式．鬼燒作追打。



裏百八式．大蛇薙（↓↙←↙↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放）：

這是草薙 柴舟一招威力最強的超必殺技，特點是攻擊距離極為遠，所以適宜在連續技中使用。若用輕P使出時按着掣不放，於儲着時下半身會呈無敵狀態；若用重P使出時按着掣不放，於儲着時則會呈上半身無敵狀態。至於與草薙 京那一招的不同之處，就是收招時間比較快，若對手在擋了後想作出反擊的話，大家可以立即用百式．鬼燒等招式去應付對手。

千百貳拾七式．都牟刈（↓↘→↓↘→+A／C）：

雖然這是草薙 柴舟的新加超必殺技，不過由於出招時間只是快裏百八式．大蛇薙一點點，而且攻擊的距離及範圍，都不及裏百八式．大蛇薙般遠及廣，攻擊力亦比不上裏百八式．大蛇薙，所以這一招的確不算得上實用。但這一招的優點，就是出招時空振了的話，是會立即收招，就算對手擋格了，你的收招時間亦非常快，在那一個時候若對手向你反攻，你是可以用百式．鬼燒去反擊；不過若對手擋了這一招的MAX版，角色依然是會躍上空中，對手可以輕易作出反擊，這一點相信大家要留意了。

較強連續技

I)「自己要較近版邊／要MAX狀態／第1 HIT要擊中對手背部」跳前B>蹲下B>近距離站立C(1 HIT)>重七百貳拾式．炎重>百式．鬼燒

II)「MAX狀態中亦可／對蔡 寶奇不可／對手站立中第1 HIT為佳」外式．頭椎>遠距離站立C>裏百八式．大蛇薙

III)「第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態中亦可」跳前B>蹲下B>近距離站立C(1 HIT)>外式．轟鎚>裏百八式．大蛇薙



「褐色之子彈」~HEAVY D！

CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技

	A(輕P)	B(輕K)	C(重P)	D(重K)
近距離站立	○	○	○	○(1&2)
遠距離站立	○	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否CANCEL
ROCK CRUSH	×(連)


◆超重擊


◆空中超重擊

招式簡介

ROCK CRUSH(→+A)：這是一招出招快而且中段性質的特殊技，大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招，然後再CANCEL必殺或超必殺技向對手攻擊。不過有一點要留意的，就是當這一招使用了通常技CANCEL，威力就會減弱。

R・S・D(↓↘→+A／C)：在出招時會一邊向前踏，一邊用螺旋直拳向對手攻擊，由於出招亦算很快，所以用作截擊對手的攻勢或用較重的通常技CANCEL作連續技亦是不俗；至於A掣與C掣的分別，就是攻擊的距離及威力了，A掣的攻擊距離較近，而且只得1 HIT，C掣的攻擊距離則較遠，HIT數亦有3 HITS之多。若用SHADOW強化後，招式會變成連續兩次攻擊，A掣只得3 HITS，但勝在收招快，C掣則有5 HITS，但收招很慢，對手擋了的話是很容易被反擊。

BLAST UPPER(↓↘→+B／D)：使出時HEAVY D！會用勾拳擊出拳風，除了可以攻擊對手之外，還可以用作抵消普通的遠程飛行道具；B掣使出的攻擊距離會較近，而D掣使出的攻擊距離會有半個畫面那麼遠；大家可以用較輕的通常技CANCEL使用。若用SHADOW強化後，招式會變成連續兩次的拳風攻擊。

SOUL FLOWER(↓↙←+B／D)：使出時HEAVY D！會用拳擊落地上，然後地上會爆出衝擊波，將HEAVY D！的全身覆蓋，就這一個原因，大家可以用作對空，不過大家記得要早一點點使出，還對手的攻擊打中衝擊波，這才是最安全的使用方法；另外大家還可以用作抵消普通的遠程飛行道具；而這一招若以B掣使出，出招時間是會比D掣快一點點的。若用SHADOW強化後，招式會變成連續兩次的衝擊波攻擊。

DUCKING COMBINATION(↓↙←+A／C，可連續輸入兩次)：這一招在使出時會突然閃身，於這一個時候會出現一個全身無敵的狀態，然後會再次出現向對手攻擊；A掣使出的話，攻擊距離就大概有半個畫面，C掣使出的話，攻擊距離就有四份三個畫面之遠。至於第二下追加攻擊，A掣使出的話就會是出招較慢的中段攻擊，C掣使出的話就會是出招較快的下段攻擊，由於出招較快的關係，所以可作連續HIT數的攻擊。若用SHADOW強化後，第一下攻擊並沒有太大的分別，不過若你不輸入第二下攻擊的話，就會自動追打2 HIT攻擊；但若用A掣作第二下攻擊的話，除了會使出一下中段攻擊之外，還會用R・S・D作追加攻擊，用C掣作第二下攻擊的話，除了會使出一下下段攻擊之外，還會用BLAST UPPER作追加攻擊。



DANCING BEAT(近敵時→↓↘+A／C)：一招近距離才可使用的打擊系必殺技；大家可以用通常技CANCEL這一招作為連續技。至於用SHADOW強化後，大家可以作出各種通常技、ROCK CRUSH、輕R・S・D、BLAST UPPER、SOUL FLOWER及MAX版D.MAGNUM追打，所以這一招的實用度的確非常之高。就以上的原因，大家一定要多找機會使用這一招，成功後就可以給對手一個連續的傷害。

SHADOW(↓↓+A／C)：沒有攻擊力的一招必殺技，出招時的動作會持續一段時間，若成功使用的話，於下一次使出的任何必殺技都會作出強化，不過這只限於一下，不論你那一下必殺技是否能夠擊中對手，之後都會「打回原形」，不過要注意的一點，就是若你在使出這一招後空振了特殊技ROCK CRUSH的話，之後亦會「打回原形」。至於用了這一招作強化後再用回這一招的話，是會有攻擊判定出現的，大家在這時是可以用各種可CANCEL的通常技來CANCEL這一招作為連續技，不過攻擊力就……！



D.CRAZY(↓↙←↙↓↘→+A／C)：HEAVY D！的一招向前突進超必殺技，特點是出招時間快，同樣可以用較輕的通常技攻擊CANCEL使出，作為強勁的連續技。由於這一招的威力與D.MAGNUM相若，而D.MAGNUM擊中對手的機會較微，而這一招還會向前突進，所以這一招有着十分高的實用價值，就算對手擋了的話，被反擊的機會亦極之低呢！

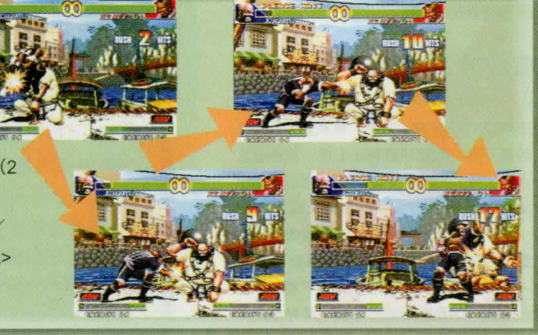
D.MAGNUM(↓↘→↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放)：這是一招遠距離氣勁超必殺技招式，出招時角色會舉起手，然後再向對手一拳轟出，這時拳的前方就有一股氣勁轟出，而且攻擊範圍的確十分遠，大家適合在對手於遠距離使用飛道具時作出截擊。不過這一招的其中一個弱點，就是對手若是蹲下了的蔡寶奇及鎮元齋而他們又在較近的距離時，是會擊不中他們的，除非你與他們相若很遠的距離吧。

較強連續技

I) 蹲下B×2>蹲下A>ROCK CRUSH>D.CRAZY

II)「第1&2 HIT要擊中對手背部／要MAX狀態」SHADOW>跳前C(2 HITS)>近距離站立D(2 HITS)>DANCING BEAT>D.MAGNUM(MAX版)

III)「對陳國漢專用／第1&2 HIT要擊中對手背部／MAX狀態不可」跳前C(2 HITS)>蹲下B×7>蹲下A>D.CRAZY



「DEATH or HELL」~LUCKY GLAUBER



CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
LUCKY KICK	○
DUNK落	×



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

LUCKY KICK(→+B)：這是LUCKY的唯一一招地上特殊技；雖然是沒有特別用途而且出招不算快，不過由於這一招的攻擊力很高，就算是用了較重的通常技CANCEL這一招，威力依然是十分不錯，所以大家可以多些用這一招CANCEL作為接駁連續技之用。

DUNK落(空中↓+A)：這是LUCKY的另一招特殊技，不過這是空中才可以使出的；這一招的特點是攻擊判定極大，在跳過去對手處時可以放心使用；不過由於這一招在一擊中對手時對手會立即出現DOWN狀態，這樣可能會糟蹋了進攻的好機會，所以大家還是不要過份使用。

DEATH BOUND(↓↘→+A／C)：這是LUCKY的一招舊有飛道具必殺技，使出時頭頂會有一個籃球跌下來，接着LUCKY會將其投於地上的斜下方，當籃球跌在地上後，就會彈去斜上方；至於這一招的用途，就是用作封殺對手的攻勢，並且牽制對手。A掣使出的話，朝斜上方彈過去的一下是會彈得比較高，可以封住對手的跳躍；而C掣使出的話，朝斜上方彈過去的一下是會彈得比較低一點，可以用作遠距離攻擊對手。另外，大家若以通常技CANCEL使出這一招的話，籃球是會出現「甩手」狀態的(蹲下重K CANCEL例外)，這樣，攻擊的就會變成LUCKY取籃球的手，不過由於出招的速度依然很慢，所以依然不能作出連HIT攻擊。若果對手在版邊中了這一招，大家可以立即用較輕的通常技或近距離站立重拳去CANCEL招式作為連續技攻擊呢！

DEATH DUNK(↓↙←+A／C)：這是LUCKY的另一招飛道具必殺技，使出時LUCKY會躍上空中，再將籃球投於地上的斜下方，當籃球跌在地上後，就會彈去斜上方，雖然招式似乎與DEATH BOUND十分相似，不過由於出招時是躍上空中才開始，所以向地上攻擊的持續時間就會更長；而這一招的用途，亦是用作封殺對手的攻勢，並且牽制對手。A掣使出的話，朝斜上方彈過去的一下是會彈得比較高，就好像是一個V字的攻擊軌道一樣，可以封住對手的跳躍；而C掣使出的話，向斜下方投下的籃球軌道就會更遠，所以用作遠距離主動攻擊對手會比較好。

DEATH SHOOT(↓↓+A／B／C／D)：LUCKY的第三招飛道具必殺技，使出時LUCKY會作出一個垂直跳，然後在跳至高點後投出一個籃球，隔一會，籃球就會在上空垂直跌下，至於籃球跌下的位置，就視乎你按那一個掣了，A掣則是自己的身前，B掣是身前的五份二個畫面，C掣是身前的五份三個畫面，而D掣則是身前的五份四個畫面；同樣是一招封位用的必殺技，不過由於攻擊的範道不算廣泛，所以只適宜間中使用，而且當在出招時被對手攻擊的話，若還未投出籃球，籃球當然不會出現，但若投出籃球後被對手的攻擊打中，這樣籃球的攻擊判定就會消失。大家若以通常技CANCEL使出這一招的話，籃球是會出現「甩手」狀態的(蹲下重K CANCEL例外)，這樣，攻擊的就會變成LUCKY的踢腿，不過由於出招的速度同樣很慢，所以依然不能作出連HIT攻擊。

DEATH HEEL(→↓↘+B／D)：LUCKY的新加對空技，使出時會用膝蓋往斜上方撞過去，然後再用一記踵落將對手擊落地上；由於這一招的出招時間十分快，所以用較輕的通常技CANCEL這一招作為連續技是可行的，大家亦可以倚靠踵落的一下，作跳過對手的飛道具反攻，又或者作遠距離突襲，不過由於那一下踵落的攻擊位置太高，所以可能會擊不中較矮的對手。



CYCLONE BREAK(↓↙←+B／D)：這一招對空用的必殺技雖然出招稍慢，不過特點是HIT數十分多，不論大家是用B掣還是D掣使出，都有機會擊中對手6 HITS，但B掣躍起的高度會較低，D掣則會較高。亦由於這一招使出時角色會躍上空中，然後不停用腳在空中作旋迴攻擊，所以大家可以用作避過對手的下段攻擊作反擊之用，當然，用作對空亦是可行啦！不過出招時要快一些，將攻擊判定封住他的前方；雖然這一招的收招時間不算慢，不過由於在收招時大多會在對手的身旁，所以被反擊的機會亦很大，可是若大家在近身戰時使出這一招而對手又是蹲下狀態的話，是可以一邊攻擊，一邊跨過對手的。

LUCKY VISION(↓↘→+B／D)：LUCKY的一招舊有移動技，B掣使出向前方突進的距離會較近，而D掣使出的距離會較遠；雖然對手可以在你閃動時攻擊你，但只限於你出招時開加速及減速的時候，換而言之在閃動時的中段時間，角色是會呈完全無敵狀態，大家可以用作避過對手的攻擊來作出反擊；大家還可以在對手擋格着你的連續攻擊時CANCEL這一招，一來可作擾亂對手，作重新組織攻勢的用途。

HELL BOUND(↓↘→↓↘→+A／C)：LUCKY舊有的超必殺技，使出時LUCKY會將手指向地上，然後地上就會有光柱爆出，大家可以用作先讀對空或配合連續技之用；亦由於用A掣這一招的出招時間不太慢，所以大家可以用較輕的通常技CANCEL輕的這一招作為連續技，至於C掣使出的這一招，攻擊距離就會遠一些。不過這一招的弱點，就是硬直時間太長，若對手用緊急迴避避過了的話，的確是十分危險，這一點大家要留意了。至於MAX版方面，地面會爆出三粒巨大的光彈，向斜上方飛去，雖然威力不錯，但由於出招時間會慢了一些，所以不可以用較輕的通常技CANCEL這一下作為連續技使用。

LUCKY DRIVER(↓↘→↓↘→+B／D)：向前方突進的亂舞系超必殺技，由於攻擊距離遠而且威力較HELL BOUND高，所以是大家可以在有機會時於連續技中發揮所長；可是由於出招時間不太快，所以並不可以用較輕的通常技CANCEL這一下作為連續技使用，這亦是這招新超必殺技唯一的缺點。

較強連續技

I)「對手近版邊／MAX狀態不可」DEATH BOUND>近距離站立C>LUCKY KICK>重HELL BOUND

II)「對手近版邊」輕DEATH SHOOT>垂直小跳D>近距離站立C>LUCKY DRIVER

III)「對手近版邊／對手起上時」輕DEATH SHOOT>DEATH BOUND>近距離站立C>LUCKY KICK>LUCKY DRIVER



「秒殺重戰車」~BRIAN BATTLER

CANCEL 表

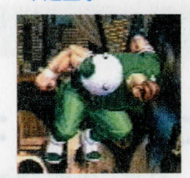
通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1&2）	○
遠距離站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
BUSTER TOMAHAWK	○

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

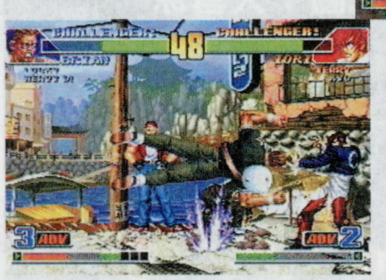
招式簡介

BUSTER TOMAHAWK（空中↓+C）：

這雖然是BRIAN的唯一一招特殊技，而且還要在空中才可使出，不過這一招的攻擊力實在大得驚人，所以大家可以在有機會時立即使出；若於EXTRA MODE的STEP（→→）中使出這一招，更可以當作威力強大的中段技使用。不過這一招的缺點，就是在使出後於落地的一瞬會有一小段硬直時間出現，若要接駁連續技的話就要遲一點才按掣使出通常技，大家亦可以選擇一落地時使出輕ROCKET TACKLE作簡單連續技攻擊。

BRIAN TORNADO（←↙↓↘→+A／C）：

使出時角色會向前突進，用頭鑽向對手，由於出招時角色是呈雙腳離地的狀態，所以大家可以避過對手的下段攻擊來作出反擊；A掣使出的話，攻擊距離會較近，而且威力較弱，不過收招時間較快，但C掣使出的話，不論威力及攻擊距離都比A掣更好，但由於收招時間較慢，若對手擋了的話是十分容易遭受反擊。另外，這一招還可以避過百八式．闇拂等貼地飛行道具。就這一個原因，這一招的確是有着一定的實用度；不過筆者還是建議大家配合連續技使用比較好。



SCREW BODY PRESS（空中↓↘→+A／C）：

這是一招攻擊判定極大的空中必殺技；角色在出招時會朝所跳躍的路線在空中不停旋轉身體，而且身體還會出現一種飄浮狀態，若對手一接近都會慘被轟飛，但若對手在地上的話，被擊中時會被這一招作多HIT數的攻擊。由於這一個原因，若大家以不同的跳躍或不同的出招時間使出，招式的攻擊路線亦會有所不同，其中尤以EXTRA MODE的STEP（→→）中使出這一招最為霸道，因為攻擊的路線，是會向橫飛去的。若大家能夠掌握到出招的時間及跳躍路線，要用這一招擊中對方的背部是不太難的。

ROCKET TACKLE（→↓↘+B／D）：

對空用的必殺技，使出時角色會用肩膊向斜上撞去；由於這一招是有GUARD時間，所以用作對空的確十分管用。B掣使出的話，攻擊的位置會較遠，而且當一擊中對手時是會立即出現DOWN狀態，但攻擊的高度就比較低；D掣使出的話，攻擊的距離就會較近，高度就會比較高，但若對手在地上中招的話，是不會出現DOWN狀態的。

HYPER TACKLE（↓↘→+B／D）：

一招向前撞的簡單必殺技，特點是威力大及同樣擁有GUARD時間，不過出招時間就十分慢，不可以配合連續技使用；所以大家只可以在對手向你攻擊時立即出，當作反擊用途。B掣的分別就是前衝的距離較短，D掣則會有四份三個畫面遠。



BRIAN HAMMER（↓↙←+A／C）：

一招擁有2 HITS的必殺技，對手全中2 HITS時會出現DOWN狀態，不過這一招的特點是攻擊範圍大，而且可以在第1 HIT擊中對手時接駁其他強勁的追加招式，所以在近身戰時非常實用。至於可以組合那一些招式，就分別有(一)BRIAN HAMMER> DOUBLE HAMMER>DDT(二)BRIAN HAMMER> TIGER DRIVER>SAMURAI BOMB(三) BRIAN HAMMER>TIGER DRIVER> SHOULDER BACK BREAKER>BUSTER & BOMB這三招。

DOUBLE HAMMER（BRIAN HAMMER擊中時↓↙←+A／C）：

這是BRIAN HAMMER之後的追加招式；樣子與BRIAN HAMMER差不多，若擊中對手時可以再用DDT作追加攻擊。

TIGER DRIVER（BRIAN HAMMER擊中時←↙↓↘→+A／C）：

BRIAN HAMMER之後的追加投技招式；不過大家要留意一點，就是當對手擋了BRIAN HAMMER或距離不夠的話，這一招是會捉不到對手的。

DDT（DOUBLE HAMMER中↓↙←+A／C）：

DOUBLE HAMMER之後的追加投技招式；不過大家要留意一點，就是當對手擋了DOUBLE HAMMER或距離不夠的話，這一招是會捉不到對手的。

SAMURAI BOMB（TIGER DRIVER中↓↓+A／C）：

這是TIGER DRIVER之後的追加招式；樣子與TIGER DRIVER差不多。但由於這一套連續招式的威力與BRIAN HAMMER>DOUBLE HAMMER>DDT那一套差不多，所以對戰時比較少用。

SHOULDER BACK BREAKER（TIGER DRIVER中↓↓↓+B／D）：

這是TIGER DRIVER之後的追加招式；出招時會將對手舉起，然後放上肩膊用力緊緊勒住，大家可以在擊中對手時再用BUSTER & BOMB作追加攻擊。

BUSTER & BOMB（SHOULDER BACK BREAKER中↓↑+A／C）：

這是SHOULDER BACK BREAKER之後的追加招式；樣子十分像SAMURAI BOMB。這一套連續招式的威力是最大的，所以在BRIAN HAMMER擊中對手時，一定要使出這一套連續招式，給對手一個重創！

BIG VAN TACKLE（↓↘→↓↘→+B／D）：

這是BRIAN的舊有超必殺技；使出時會前、後、前順序地連撞三次，每撞一次的距離都有差不多一個畫面之遠，但若果太遠攻擊對手又或者對手較近版邊的話，這一招就可能會在擊中對手一、兩之後落空，這樣對手就十分容易在起身後反擊；而且若對手全部擋格了的話，對手都可以十分容易在你的那一段極長的收招時間中反擊，所以大家使用的時候一定要視乎自己身處的位置，當沒有把握擊中對手時千萬不要胡亂使用；不過由於用B掣使出的出招時間會較快，大家可以用較輕的通常技CANCEL輕BIG VAN TACKLE作為連續技。另外，若對手擋了你其中一下撞擊時，沒有用相反的位置擋格接着的一下的話，是會出現擋格方向錯誤的情況的；而且若對手在擋格中想用GUARD CANCEL轟飛攻擊的話，他成功的機會率是十分低的呢！除非他GUARD CANCEL的一下是你正準備轉身時的一下吧！

AMERICAN SUPER NOVA（↓↘→↓↘→+A／C）：

純粹作對空用的新加超必殺技；雖然威力大，但由於成功的位置是頭頂正上偏微斜的高處，所以用作對空的話，就只可以對付一些正在用普通跳躍或大跳躍跳過來的對手；總括來說，這一招還是少出為佳！

較強連續技

I)「MAX狀態不可」蹲下B>蹲下A>輕BIG VAN TACKLE

II)「對手近版邊」BUSTER TOMAHAWK>近距離站立D>BIG VAN TACKLE

III)「第一招要擊中對手背部」SCREW BODY PRESS>近距離站立C(第1 HIT)>BRIAN HAMMER>TIGER DRIVER>SHOULDER BACK BREAKER>BUSTER & BOMB



製造商：KONAMI　售價：特別版555港元/ 普通版328港元　記憶：1 Block
發售日：發售中　容量：CD-ROM×2
AVG/ MEM/ DUAL SHOCK(振動及ANALOG)對應

By：迷途間諜小寶寶

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

完美潛入計劃：最終回

上回提要：

存棟。他和Cyborg忍者交手後便救出了Otakon博士，更從中得到不少Metak Gear · Rex的資料。其後更和Meryl會合了，可惜Meryl卻在地下通路中伏後不知所踪。其間Snake更失手被擒，幸好能夠成功逃出。然後Snake為了尋找Meryl的下落以及繼續他的任務，於是他便潛入了通信棟之中。在通信棟中Snake再遇Liquid Snake，Liquid更駕着Hind.D來對付Solid Snake，Solid Snake成功將Hind.D擊墜，以及將那四個穿光學迷彩軍服的軍士們收拾後，便到達了通信B棟地下的 - 大雪原。

地圖 Legend：

1. Ration
2. Chaff Grenade
3. Stun Grenade
4. Socom Bullet
5. FA-MAS Bullet
6. Grenade
7. C4 Bomb
8. Claymore
9. Nikita Missile
10. PSG-1 Bullet
11. Stinger Missile
12. Diazepam
13. Card Box. C
14. Body Armor*
15. Mine Detector*

*：如果之前已經取得的話則不會出現

第十五章 大雪原

■地圖：大雪原

離開了通信B棟，Snake便到達了大雪原。當他一步出大雪原不久，Snake便受到襲擊，於是他到處望，但四下無人，何來襲擊？於是Snake便和博士通訊，詢問一下還有沒有光學迷彩衣被偷走，博士回答Snake他只得五套，計那四位伏擊者和博士自己那一套後，就該沒有多一套了。Snake再想想看，嗯，應該是遭到伏擊了。就在這時，博士便要求Snake不要將Sniper Wolf殺掉，當然，Snake絕對不會答應，其間Sniper Wolf更加入了對話中出言挑釁，這一戰看來是不可免的了。對付Sniper Wolf的第一個方法，當然就是以其人之道還治其中之身，Snake大可以祭出他的PSG-1狙擊槍，吃一顆Diazepam便可以和她鬥快互射。而另一個方法就是使用NIKITA遙控導彈，只要Snake躲在樹後，慢慢地控制NIKITA彈的方向便可，但筆者還是喜歡使用前面的方法。當Snake打敗了Sniper Wolf後，他便走到她的跟前，而這時博士也到場了。最後，Sniper要求Snake給她和她的狙擊槍一起來個解脫，Snake也答應了，然後Snake更將其手帕(SCARF)物歸原主，將其蓋在她的臉上，願她安息。(如果之前將手帕裝備上的話，洞窟的狗是不會襲擊Snake的)然後，Snake便可以在雪原旁的倉庫中收集道具，但要小心因為這些倉庫中不是装上了Gun Camera，便是裝上了地雷(Claymore)，所以進房前要使用Chaff Grenade干擾那些Gun Camera，然後再戴上熱能探測鏡(Thermal Goggle)看出地雷所在(不要用地雷探測器，因為當電波干擾時那是無用的！！)，然後才大肆搜掠，其中包括有最後的一個紙皮箱(Cardbox. C)，但是筆者相信這東東現在已經無甚作用了。

持ち主に返す



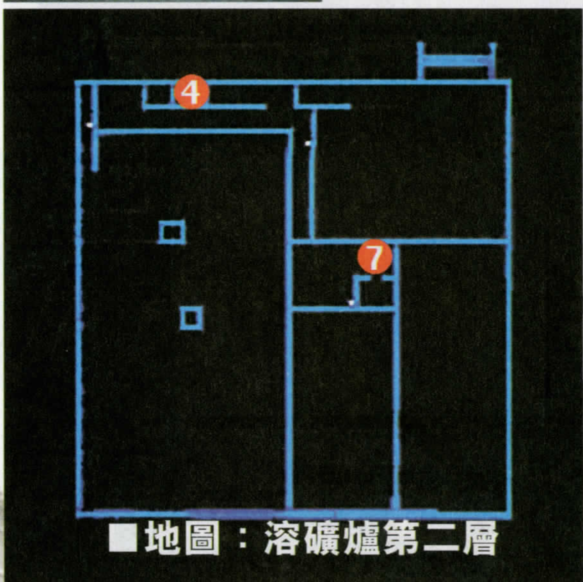
第十六章 溶礦爐

由大雪原北部的其中一個部屋中可以發現到一條樓梯通到地下去的，同時間會突然間彈出好像Game Over的字來，不用怕，只是叫大家換碟而已…… 潛入到溶礦爐內，發現到只得一個兵士守衛着，只要用Socom數發便可將其解決。然後Snake便發覺沒有甚麼地方可走，只得最左方的小小落腳點，可是那兒

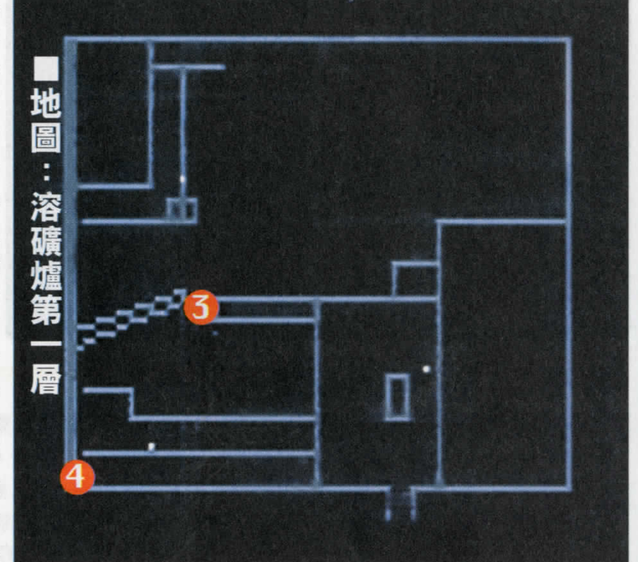
© 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



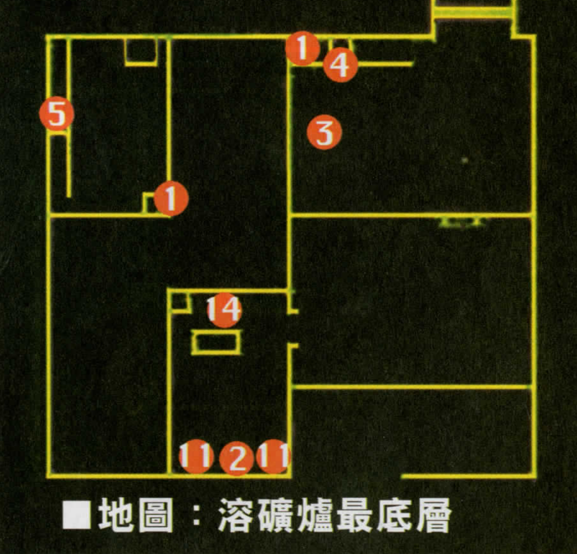
卻有移來移去的輸送機阻着去路……於是Snake便祭出了他的NIKITA，一槍將輸送機轟掉後（Nikita擊中時會被敵人發現，可是四周都沒有敵人，所以只要等一下便可），便小心翼翼地沿着牆邊「攝」過去，而途中絕對不可放鬆方向鍵，否則便會失足掉下溶礦漿中而導致Game Over。渡過對面後，同樣只用三發Socom便可以將那兒的守衛幹掉，跟着便可到處找尋道具。其中包括了避彈衣（Body Armor，如果之前錯失了的話可在這兒拿）及其他的彈藥，但是要小心別得意忘形的掉到溶礦漿中，因為有多處地方是沒有圍欄的，另外還要小心放在暗角的Gun Camera哦！取完道具之後，便可朝着東北方的貨物用升降機進發。



■地圖：溶礦爐第二層



■地圖：溶礦爐第一層



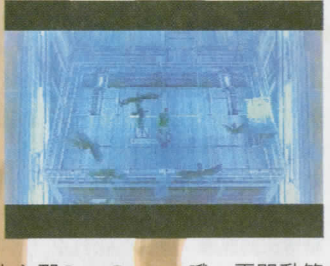
■地圖：溶礦爐最底層

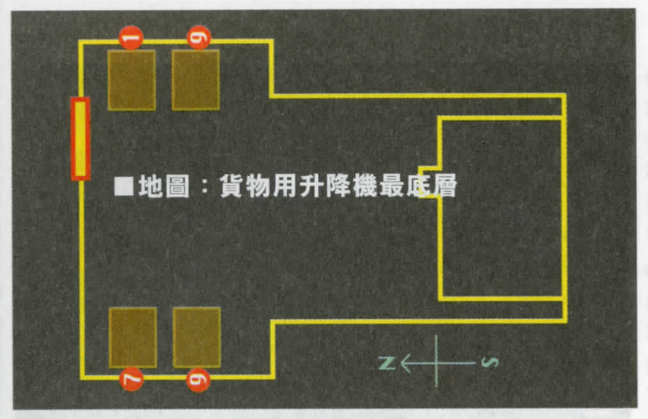
第十七章 貨物用升降機

Snake小心翼翼的進入升降機室中，可是這兒竟然一個守衛也沒有！Snake將這裏的東東都全部收集之後，便使用升降機上的控制台開動升降機（在控制台的鍵盤位置按下○鍵便可）。當一開動升降機時，竟然在不知何處突然跳出三個兵士來襲擊Snake！！Snake當然立即作出反應，穿上避彈衣並拿出FA-MAS來將他們逐一消滅，但要小心一點，因為他們要比其他守衛兵強三、四倍呢！然後升降除除降至第二層，真奇怪，又是半個守衛也沒有……但要小心在這房間中央的Gun Camera，它的覆蓋範圍大得很呢！另外還要留意的，就是埋在第二部升降機前的地雷陣，由於電波干擾的關係，地雷探測器是無用的，所以還是用熱能探測鏡吧！當然，慢慢爬過亦可，但是要小心那Gun Camera哦。再開動第二部升降機，降下至最底層，在這時，Master竟然突然傳訊息給Snake，告訴Snake在Campbell身邊的Naomi原來是奸細！同樣地，這裏還是空無一人，在Snake身旁的，只是飛來飛去的烏鴉群。

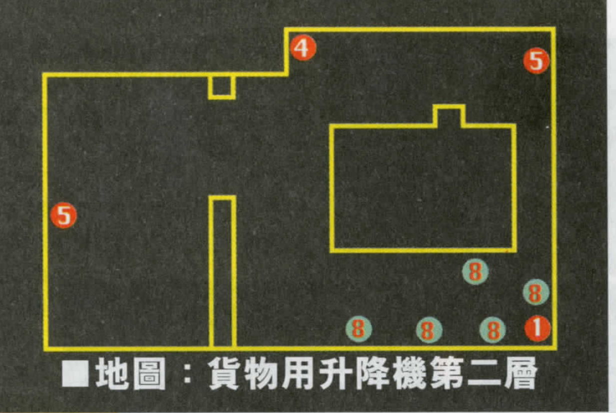


■地圖：貨物用升降機第一層





■地圖：貨物用升降機最底層



■地圖：貨物用升降機第二層

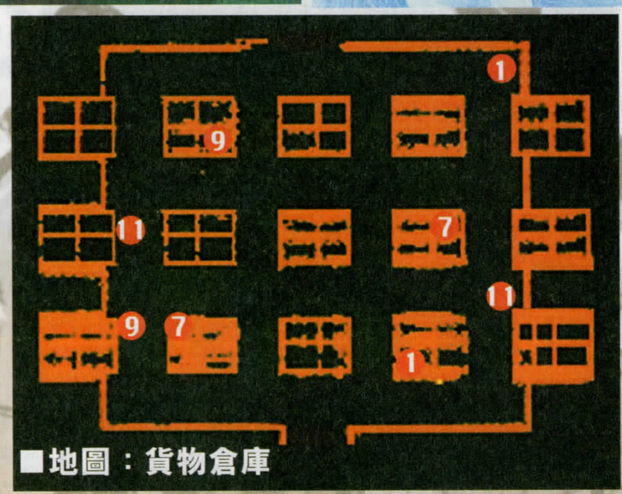
第十八章 貨物倉庫





將升降機室最底層的東東都拿取之後，Snake便繼續向前進發。一進入前面的貨物倉庫，Snake便見到一大群烏鴉，原來FOX HOUND的Vulcan Raven(之前溪谷可曾見過面的呢！)正在這兒苦候着他。然後，Vulcan Raven便持着他身上的重型機關槍對付Snake。在這戰中，第一件事要留意的就是這裏的氣溫。由於這兒的溫度只得攝氏零下三十度(！)，在一定時間後，乾糧會凍結而不能使用，所以絕對要速戰速決。另外，有些道具是需要Vulcan Ravan射倒某些貨櫃才會掉下來的，但同時也會導致通道阻塞。而Vulcan Raven的機槍掃射範圍極大，而當射中時多數會打中不止一下，在近身時更加難以逃脫，所以絕對不可直接見面，更要多加利用貨櫃來躲藏。而攻擊方法有三個：第一是利用NIKITA，將導彈繞到他的後面炸他，但如果給Vulcan Raven見到導彈的話，他會將其射爆而使攻擊報銷；第二就是利用C4炸彈，當他走至那C4時便將引爆吧，但這一招的決點是慢，因為他的路線頗難捉摸，而若放置多於一個的話，更會令自己錯亂；第三就是利用地雷Claymore，這個東東一下子可扣掉他不少體力(當然，自己踩中的話也扣得非常利害！！！)，當然，放得好的話，只要七至八個就足夠將他幹掉了，而選這方法的話，則要放棄避彈衣而改裝上地雷探測器或熱能探測鏡了，而筆者則選了第三個加第一個的混合使用方法來擊倒Vulcan Raven。而在Vulcan Raven將死之時，他將Lv.7的通行證交給了Snake，更將先前FOX HOUND中的偽裝大師Decoy Octopus假扮DARPA局長死在Snake面前的事告訴Snake, 叫他日後要小心提防，然後，Vulcan Raven的身軀就全給烏鴉們吃掉了。這時，Snake又收到Master和指揮官Campbell的訊息，進一步討論有關Naomi的事。

■地圖：貨物倉庫北部



■地圖：貨物倉庫

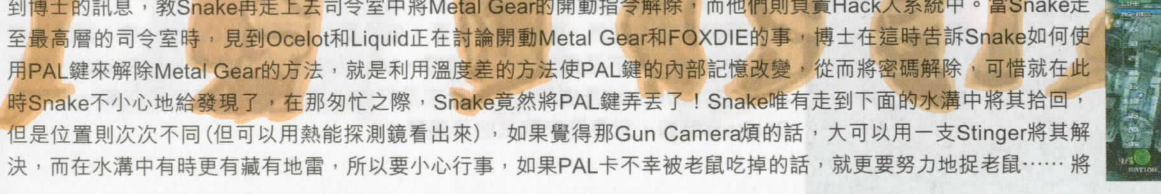


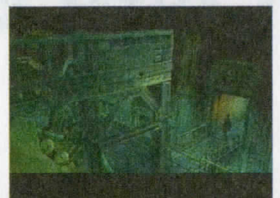
第十九章 地下基地





步出倉庫，Snake便繼續往北面進發，而在那通道的到處都放置了Gun Camera，所以要多加利用Chaff Grenade，而在那兒亦設有陷阱，若要避過只要向前衝便可。只要往左上方走便可到達地下基地。在地下的基地中的敵人很少，以可以放心地走。在每走上一層時，都會收到博士的訊息，教Snake再走上去司令室中將Metal Gear的開動指令解除，而他們則負責Hack入系統中。當Snake走至最高層的司令室時，見到Ocelot和Liquid正在討論開動Metal Gear和FOXDIE的事，博士在這時告訴Snake如何使用PAL鍵來解除Metal Gear的方法，就是利用溫度差的方法使PAL鍵的內部記憶改變，從而將密碼解除，可惜就在此時Snake不小心地給發現了，在那匆忙之際，Snake竟然將PAL鍵弄丟了！Snake唯有走到下面的水溝中將其拾回，但是位置則次次不同(但可以用熱能探測鏡看出來)，如果覺得那Gun Camera煩的話，大可以用一支Stinger將其解決，而在水溝中有時更有藏有地雷，所以要小心行事，如果PAL卡不幸被老鼠吃掉的話，就更要努力地捉老鼠……將







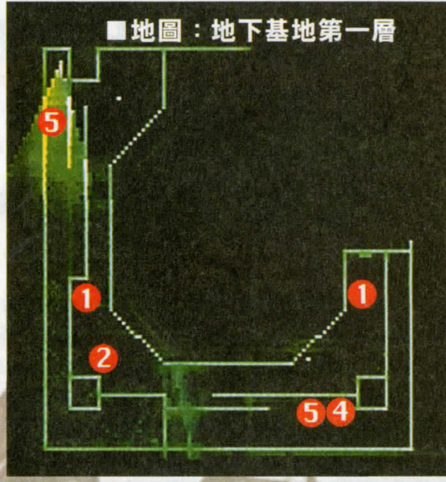


■ 地圖：地下基地司令室

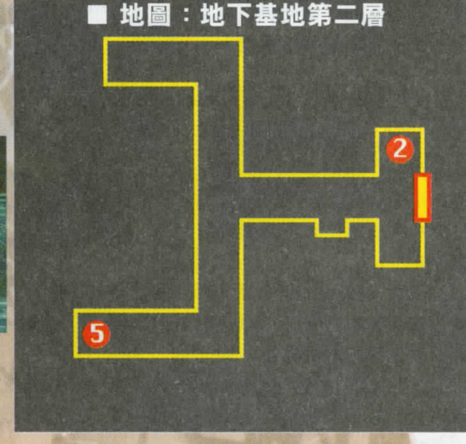
PAL鍵拾回之後，Snake便將它送到司令室左面的電腦中(絕對不可被監視Camera見到，否則一定導致Game Over，所以應先使用Chaff Grenade)，而中間的一部需要凍結的PAL鍵，而右旁的側要高熱的。為了使得它凍結，Snake唯有先回到那零下三十度的倉庫等到其凍結後(PAL鍵會由黃色轉為藍色)再立即折返(遲了的話會變回黃色的)。將它插入中間的那部電腦後，Snake便將那PAL鍵帶至溶礦爐處「加熱」，只要等它變成紅色時便可，但因折返的路途遙遠，如果等太久的話(尤其在那冰凍的倉庫)，它便會變會黃色而前功盡廢。將它放進最右端的電腦後，Metal Gear的鎖解除了，但同時機關竟然自己開動！原來Liquid一直假扮成Master，真正的Master早在三天前已死了……Liquid為了「答謝」Snake幫他輸入了起動密碼，便啟開機關放出毒氣並將閂門關上！！Snake當然立即要戴上防毒面罩(Gas Mask)，然後利用發訊機找博士幫忙。不一會，門重新打開了，而Snake也看見Liquid正向着Metal Gear的方向走去，於是他便跟着去。可惜不到一會，便被Liquid在談話中乘機走上Metal Gear內……



■地圖：地下基地最高層



■地圖：地下基地第一層



■ 地圖：地下基地第二層

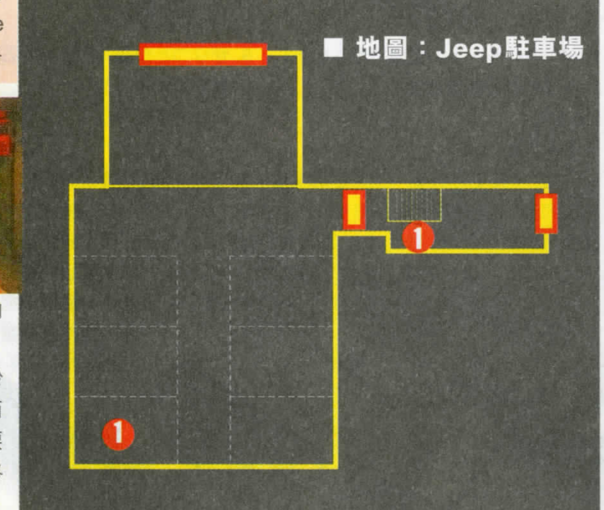


如是者，Snake便要對付這龐大的「機械獸」了！這東東的攻擊方法不外乎三種：近距鐳射攻擊、中距機槍掃射和遠距的導彈攻擊。而躲過的方法也很簡單，對付鐳射，只要背着它的方向往外走便可，而機槍和導彈則相反，只要向着它走就可以了。而它的弱點就在它右上方那圓形的地方，只要利用Stinger，穿上Body Armor，在它的攻擊間的空隙(當然，先要避過它的攻擊)便拿出Stinger攻擊，然後收回以躲開的攻擊，只要不斷重複以上兩步便可以輕易地收拾那Metal Gear。而在半路中途，Cyborg忍者突然殺了出來，可惜他出場一會，和Snake説過有關Naomi的事情後便被Metal Gear所殺掉，而Snake和Metal Gear的第二回合也就開始了！它的攻擊方法和之前的一樣，唯一不同的，就是今次它的弱點在它的正中下方，Metal Gear的控制台位置，但如果Snake站得太近的話，就會因視點問題而不能瞄到那兒，所以要好好留意距離。將Metal Gear打敗之後，Solid Snake便要和Liquid Snake在Metal Gear的殘骸上一決高下，而這一次則是一個簡單的格鬥，只要在兩分半內將Liquid打至掉到地下便算勝利。

最終章 Jeep駐車場



當Snake打倒了Liquid後，Otakon博士便會帶Snake離開地下基地(如果之前被拷問時Snake並沒有就範的話，Snake會和Meryl一起離開)，進入Jeep(Jeep即是吉普車)駐車場。拿取了兩個乾糧後便立即上車，Snake這時便可以利用吉普車上的機槍掃射敵人們，由於彈數是無限的，所以大可放心亂射，如果按着△鍵以主觀視點來操作的話會更易瞄準。通過兩個關卡、將全部守衛幹掉之後，Liquid便會從後面追上來，Snake只要繼續向他掃射便可以輕易過關，如果體力不繼的話就使用乾糧吧。最後，Liquid終被撞下斷崖，遊戲也在此完結了。



■ 地圖：Jeep駐車場

全攻略完



製造商：Sony Computer Entertainment inc.　售價：4800日元
發售日：發售中　容量：2 CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

Double Cast

TO MR READER
BY 酒井明樹

[DOUBLE CAST CASE FILE]

GOOD ENDING CASE 02 「志穗」

序言

本人在XXXX年XX月XX日，接到上部的通知，委派本人調查一件懷擬兇殺案。據長細分析後，發覺案情十分複雜，所以便立即成立特別行動小組，執行及調查案件。檔案名稱「DOUBLE CAST」。

案件的擬兇「赤坂志穗」是一個精神病患者，由於一些不幸的經歷以置擁有兩種性格，擬兇的姊姊「赤坂美月」，因長期受到男友的虐待，所以在家時經常發洩自己的不快，虐待妹妹「赤坂志穗」。其後赤坂美月因抵受不了男友長期的對待，所以決定自殺，赤坂志穗見到赤坂美月倒臥在浴室中，心理上起了變化，精神上因此而出現了問題，以至性格一方面是懦弱，而另方面卻兇殘暴戾。

主角與美月第一次相遇

証人的口供：

1. そんな...またダマそうと...
2. 生年月日は？
3. 名前は？

事主是擬兇的男友(即主角)與朋友喝酒醉了便睡在街旁的垃圾站，但睡醒時卻發現自己正睡在一名少女的膝上，主角與赤坂志穗的故事亦由此開始。

少女要求主角請她喝咖啡，在談吐中她說自己失去記憶，只是記得自己名叫赤坂美月，身上完全沒有錢，而且失去記憶。主角因為同情美月的處境，所以便請她回家暫住。

一起生活的片段

証人的口供：

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. かこひめの寢屋とは...
3. なに！
4. ちよっと...
5. せりつとか覺えられつてる？
6. 氣をつけたいと
7. あぁ、二村から

主角與美月過着一起同居的生活。而主角所屬的「映研」(即大學裏的電影研究部)，正開始準備開拍一套新的電影，而且正尋找一位女主角，主角推薦美月成為電影中的女主角，亦順利得到部長的答應。部長安排美月與電映的男主角佐久間會面。主角與美月離開超級市場時，突然受到一架電單車襲擊，回家後主角便收到一個神秘電話，叫主角離開美月。



電影開拍及掃墓









証人的口供：

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 撮影終わつたら探してみようよ
3. 麗しのナイト様にでも送つてもらつたら？
4. どうしたんだ！
5. どうしたんだ!
6. ちよつと友達が來てて...
7. ええっ？そんだ...

映研的成員到了賁場掃墓及開拍電影，奇怪的是主角的朋友二村發現了一個墓碑，上面所刻有美月的相同的背景及名字。吃過了晚飯在回家的途中，美月突然又再次受到騎着電單車的神秘人襲擊，主角把他趕走後便與美月一起到公園坐，美月雖然沒有受傷，但是卻因為在黃昏時看到刻有自己名字的墓碑，而感到十分驚慌和徬徨，究竟那人是誰？自己又是誰？

外景拍攝過程



証人的口供：

1. だ、誰もいませんよ
2. ええつ？そんな...
3. あまり、自信無いな...
4. 休みないの...？
5. 話題をかえよう
6. と、友達だよ！
7. ハイ！！
8. 簡單に言うけどな美月
9. しよーがないだろう
10. 僕のおかけかな？
11. ちゃんと固定とかしておいてほいよな
12. 部長と一緒かいいだろう
13. それ以外のところ...

主角接到電話後得知，擔任電影男主角的佐久間手部受了傷，而由於主角的身形與他相近，所以部長便希望主角能暫代佐久間的位置。

在拍攝的過程中發生了一些趣事。美月回到房間後，突然房間傳來一些打架的聲響，各人便立即跑上美月的房間來看個究竟，可是房子卻上了鎖，當進入房間後見到一片菱亂，而美月更倒在地上。為了安全起建，主角提議美月當晚要與部長一起睡。

© Sony Computer Entertainment inc.

晚上的練習

証人的口供:

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの?
3. もう少しせりつの練習をしないと

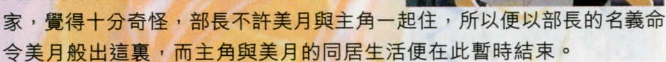
當日的晚上主角到了碼頭閱讀劇本，期間遇到美月，並且一起練習劇本，從這時開始主角便對美月產生了好感，但是正當他們親熱時，美月突然發覺好像有人正監視着他們。到了第二天美月再沒有提及這件事，外影拍攝亦順利完成。

美月般出

証人的口供:

1. うん
2. いや、いいよ
3. だめだ!我慢しなくちゃ!!
4. 美月、玄關のほうお願い

外影拍攝完成後，他們回到家中，美月提出一起沐浴，主角沒有答應，就是因為這樣才可保持着良好的關係。這時部長突然到來探訪，部長見到美月在主角的家，覺得十分奇怪，部長不許美月與主角一起住，所以便以部長的名義命令美月般出這裏，而主角與美月的同居生活便在此暫時結束。



被襲經過

証人的口供:

1. 會いたかつたよ
2. 惡かつたな!!
3. 足を狙おう!
4. 寫真のことを話してみよう
5. れかりました

美月到了主角家探望他，美月替主角打掃家居，一會兒主角收到佐久間的電話，佐久間約主角到學校前的醫院等候，説到時他要給主角知道美月的過去。

但是主角等了很久都不見佐久間，直至見到房間的燈開了，主角便進入已荒廢的醫院，可是當主角進入病院後便受到襲擊，並且手部受傷，主角在追捕兇手期間見到受了傷的美月，及在醫院外發現一份病況報告，在內有兩張照片，其中一張是美月中學時代的照片，主角送了美月入院後，因為部長希望他能完成電影的剪緝，所以主角便只好選擇回家工作。



作出推理

証人的口供:

1. そう言えは、あの寫真
2. れかつた
3. 二村に電話だ
4. もうひよりいていいのかな
5. 部長に電話だ

主角選擇留在家中進行電影編緝的工作，在過程中主角一方面擔心美月，另一方面卻希望了解連串的事情，但是卻摸不着頭顱，最後決定打電話找朋友希望能一起解決事情及了解美月的情況。

美月一人擁有三種性格

証人的口供:

1. 僕も行きます
2. 見てくれる?
3. いや、ちょっと待ってくれ

部長叫美月和主角回到映研，美月到來時部長收到二村的電話，二村説可以安排拍攝「被殺」的一幕了，之後部長出外協助二村，而房間內便只剩下美月及主角，螢光幕突然轉到南西總合病院，是與精神科森崎醫生會面的經過片段。自角從這裏得知一直認為自己是美月的她，其實是志穗，而美月是志穗的姊姊，因為自殺而死亡。兩姊妹自幼已喪失父母，由農家的祖父母把她們養育成人，由於父母有買人壽保險，所以生活不成問題。他們長大後姊姊美月長期受到男朋友的虐待，所以性情古怪，不批準志穗與男性交往，而且還經常向志穗施暴。最後美月因為抵受不了男友的虐待而選擇了自殺的道路。志穗目睹自殺身亡的美月遺體，心理上也起了變化，精神上亦開始出現問題，造成了擁有三種不同的性格，包括:美月的性格、自己志穗的性格和以帶着報服心理的兇殘性格。

其實在醫院襲擊主角人是志穗，因為跟據分析，襲擊主角的人用左手持刀攻擊，而在醫院內就只有志穗、主角及佐久間。佐久間當時左手受了傷，所以是不能以左手作出這稱程度攻擊。從相片中亦可得知志穗是右手持着網球拍，而美月是左手手持網球拍，在這裏便可知當時志穗當時的思緒，是受到心中的美月兇殘性格所影響。

被主角識破後的志穗向主角攻擊，並且逃跑至天台，準備自殺，主角請求志穗回復自己性格，志穗思緒有點改變，但是當主角行近她時，性情又再次改變，向主角攻擊，並且以美月的性格説不會交出志穗，在危急之祭，佐久間及時趕到協助主角，可是亦不敵於志穗的襲擊，之後主角跑到天台的邊沿説，假若志穗要殺悼他，便推他下去。正當志穗準備推主角下樓時，主角捉緊志穗的手擁抱着她一起墮樓，幸好得到朋友的協助，安排了氣墊放置在墮樓的地點，所以沒有受傷。

最後電影終於完成，志穗的精神病也得以康復，再沒有美月的性格，只有本來的志穗性格。



GOOD ENDING CASE 01 DOUBLE CAST

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は?
3. 名前は?

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ!
2. ふーん、あっそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて…

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの？
3.もう少しせりつの練習をしないと

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱一いお茶がいいな
2.ええ一つ風呂つ！？

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.寫真のことを話してみよう
3.わかりました

識破

主要選擇的對話或行動

1. 僕も行きます

結局



主角與美月一起墮樓後，因為得到朋友的協助，安排了氣墊，所以沒有受傷。當美月醒來時已發覺躺在主角的胸口上，志穗回復了自己本來的性格，而另一方面主角的行動亦改變了潛伏在志穗心內的美月性格，不再像以前一樣偏激，最後亦終於大團圓結局。

GOOD ENDING CASE 03 「美月」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト樣にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて…

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ…
3. 氣をつけないと

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 心配ないよ

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.寫真のことを話してみよう
3.わかりました

識破

主要選擇的對話或行動

1.僕も行きます

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱一いお茶がいいな
2. いや、いいよ
3. だめだ！我慢しなくちゃ！！

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

結局

主角與志穗墮樓一事後，志穗忘掉了自己本來的性格，心裏面只剩下美月的性格，但是她卻完全忘記了之前的事。主角與美月繼則L們快樂的同居生活，但是現在的美月已經改變，再沒有兇殘的性格，是一個新的性格。



GOOD ENDING CASE 04 「被奪去的心」（とらわれた心）

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト樣にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて…

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 心配ないよ

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ…
3. 氣をつけないと

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.もう少しこの話を続よう
2.ハイ！！
3. 部長と一緒がいいだろう

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱一いお茶がいいな
2. いや、いいよ
3. だめだ！我慢しなくちゃ！！

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.寫真のことを話してみよう
3.わかりました

識破

主要選擇的對話或行動

1.僕も行きます

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

結局

美月與主角一起墮樓，最後志穗是給姊姊美月的兇殘性格完全支配。主角不但不能夠令志穗的精神病康復，反而令志穗的精神病更加惡化，需要入院治理，由精神料醫生森崎真奈美醫治，最後主角也只能希望志穗的精神病能早日康復出院。





BAD ENDING 01 「少女」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. 病院で診てもらった方が...
2. スリーサイズは？
3. 名前は？
4. やっぱり病院で...
5. 警察に頼ばなんとか...

結局

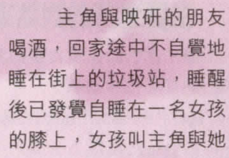
主角與映研的朋友喝酒，在回家途中不覺地睡在街上的垃圾站，醒覺後發覺自己睡在一名女孩子的膝上，女孩叫主角請她喝咖啡，主角問了女孩一些問題，雖然知道了她的名字叫赤坂美月，但是由於觸怒了她，所以故事也就在此終結。

BAD ENDING 02 「繼續的夢」(夢の続き)

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. 病院で診てもらった方が...
2. 生年月日は？
3. 名前は？
4. やっぱり病院で...
5. 警察に頼ばなんとか...
6.いや、そうした方がいい！



結局

主角與映研的朋友喝酒，回家途中不自覺地睡在街上的垃圾站，睡醒後已發覺自睡在一名女孩的膝上，女孩叫主角與她一起喝咖啡，在對話中得罪了這位名叫赤坂美月的少女，美月很不高興離開，主角在追截她時不小心在梯間跌倒昏迷，醒後發覺自己睡在垃圾上。

BAD ENDING 03 「狂氣(1)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寢よう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1. 氣のせいだ、きつと...

結局

在外景拍攝的晚上，主角睡覺時忽然聽到女性的慘叫聲，主角沒有理會繼村怅情A突然有一個黑影出現，並且向二村及主角襲擊，二人就是這樣被這個不明來歷的兇手殺死了。



BAD ENDING 04 「狂氣(2)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ?
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寝よう

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1. いや、確かに聞こえた...
2. なんだ、寝言だったんだ
3. そうに決まってる

結局

在外景拍攝的晚上，當主角睡覺時突然聽到女性的慘叫聲，所以出外調查，當到達翔子的房時遇到部長，因為主角認為翔子睡了，所以便回房間繼續睡覺。





到了第二天，受了傷的佐久間在家中從電視新聞中看到他們所居住的酒店被消毀，而映研的成員亦無一幸免。

BAD ENDING 05
「狂氣(3)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ?
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寝よう

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1. いや、確かに聞こえた....
2. こうなったらドアを就破って
3. ノブが照れている？

結局

主角睡覺時突然聽到女性的尖叫聲，到達翔子的房間時遇到部長，進入房間後發現翔子已經死在浴室內，主角立即跑到剛田的房間，發覺門柄十分熱，突然房間發生爆炸，雖然在部長的救助之下離開了酒店，但是卻被一個持刀的黑影從屋中出來把他們殺掉。



BAD ENDING 06
「狂氣(4)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ?
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寝よう

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1. いや、確かに聞こえた..
2. こうなったらドアを就破って
3. まさか...火事！
4. とにかく逃げよう

結局

主角睡覺時聽到女性的慘叫聲，所以出外查探，在翔子房外遇到部長，進入房間後才發覺翔子被殺，主角立即跑到剛田的房間要求協助，發覺剛田房的門柄很熱，應該是發生火警，在逃走時遇到剛田，正當兇手準備攻擊部長時，剛田擋着凶手，叫他們逃走，主角失足倒下樓梯並且雙腳受傷，剛田及部長就此被殺，主角在臨死前一刻看到兇手原來是美月。



BAD ENDING 07
「狂氣(5)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ?
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寢よう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1.いや、確かに聞こえた.....
2. こうなったらドアを就破って
3. まきか...火事！
4. 部長が危ない！

結局

主角睡覺時聽到女性的慘叫聲所以便出外查探，在翔子的房間外遇到部長，可是進入房間後，在浴室內發現翔子被殺，主角立即跑到剛田的房間要求協助，剛田房的門柄很熱，屋子也開始發生火警，在逃走途中遇到剛田，正當兇手準備攻擊部長時，剛田上前阻止，主角及部長倒下樓梯，雖然他們逃到屋外，但是突然有一個黑影從屋中走了出來，並且手持利器，主角及部長隨着被殺。



BAD ENDING 08
「狂氣(6)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて..

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

兇殘殺戮

主要選擇的對話或行動

1. いや、確かに聞こえた..
2. こうなったらドアを就破って
3. まきか...火事！
4. あいつ、もう許せない！

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寢よう

結局

正當主角睡覺時，突然聽到女性的慘叫聲，在翔子房間前遇到部長，進入房間後發現翔子已被殺，主角跟着跑到剛田的房間要求協助，剛田房間的門柄很熱，火警亦隨即開始，在逃走時遇到剛田，主角見到兇手準備攻擊部長，所以便上前阻止，可憐的主角便就此送命。



BAD ENDING 09
「過去悲鳴的屋」(かこひめの寢屋)

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて..

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1. もう少しこの話の続けよう
2. ハイ！！
3. 部長と一緒がいいだろう

晚上

主要選擇的對話或行動

1. 寢よう

分析劇本

主要選擇的對話或行動

1. シナリオのウワサが氣になる
2. ウソだ！
3. みんな二村の作り話なんだろ？
4. さらに目が覺めちゃったみたい





結局

主角睡覺前與二村討論劇本，原來劇本是改自以前的真實個案，據二村所説劇本中的男及女主角是被人所殺的，當女主角釋演墮樓時，用來縛着她的繩被人切斷，所以便墮樓身亡，導演見到這個情形便立即跑到天台看個竟究，匆忙的他不小心被地上的繩率倒而跟着墮樓，可是這件事情的真相卻一直沒有人知道，除了二村。

BAD ENDING 10
「殺人鬼」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて..

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顏は見たの？
3. もう少しセリフの練習を...

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱一いお茶がいいな
2. ええ一つ風呂っ！？

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.とにかく逃げよう！

結局

佐久間約主角到學校前的醫院，說要告訴主角關於美月以往的事，主角等了很久佐久間還沒有到來，進入醫院後突然受到一個不明來歷的人襲擊，主角拼命逃走但是卻逃不掉兇手的猛烈追擊。究竟兇手是誰？

BAD ENDING 11「真犯人(1)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. ファミリーレストランでいい？
2. ふーん、あっそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 心配ないよ

美月般出

主要選擇的對話或行動

1. やっぱビールでしょ
2. よし！一緒に入ろう

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1. 足を狙おう！
2. わかりました

結局



完成了電影的編緝過程，部長叫主角及月到映研，突然收到二村的電話，部長因事外出。房間內剩下主角及美月，美月手持硬物，正當主角不留神時在他後面襲擊，在沒有防範下的主角，就是這樣慘被美月打死。

BAD ENDING 12「真犯人(2)」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. ファミリーレストランでいい？
2. ふーん、あっそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

11. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顏は見たの？
3.もう少しせりつの練習をしないと

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱一いお茶がいいな
2. いや、いいよ
3. だめだ！我慢しなくちゃ！！

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

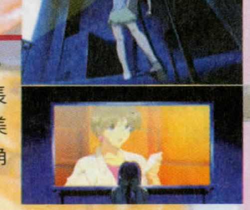
1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1. 足を狙おう！
2. わかりました

結局



部長叫主角及月到映研，研究拍攝片段。他們到了映研時部長收到二村的電話，而部長亦因此離開了房間，就只剩下主角及美月，美月在觀看期間突然性情大變，手持利器向主角作出致命的一擊，無辜的主角就此送命。

BAD ENDING 13「表達不到的思念」(とどかぬ想い)

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あっそ...
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5. どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて..

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの？
3.もう少しせりつの練習をしないと

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱ーいお茶がいいな
2.ええーっ風呂っ！？

識破

主要選擇的對話或行動

1. 僕も行きます

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.寫真のことを話してみよう
3.わかりました

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

結局

主角與美月回到學校，部長因事離開房間。房間內剩下美月及主角，期間美月突然性情大變，並且向主角攻擊，美月逃走至天台，主角極力地對美月說她是志穗而不是美月，希望能令她清醒過來，美月態度開始有所改變，主角便慢慢接近她，沒想到......。




BAD ENDING 14 「姊妹」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト樣にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの？
3.もう少しせりつの練習をしないと

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.寫真のことを話してみよう
3.わかりました

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.話題をかえよう
2.と、友達だよ！
3.ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

美月般出

主要選擇的對話或行動

1.熱ーいお茶がいいな
2.ええーっ風呂っ！？

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

識破

主要選擇的對話或行動

1. 僕も行きます





結局

主角與美月回到學校，部長因事離開房間。房間內剩下美月及主角，期間美月突然性情大變，並且向主角攻擊，美月逃走至天台，正當主角對美月説她是志穗時，美月思緒變得十分混亂，在美月失足墮樓之祭，主角捉緊美月的手，在美月的兩種性格交替之下，美月決定不將志穗交出來，在不接受主角的救助之下，美月墮樓死亡。

BAD ENDING 15 「終焉」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト樣にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5.どうしたんだ！
6.ちよつと友達か來てて...

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 心配ないよ

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1.足を狙おう！
2.今はやめておこう
3.わかりました

識破

主要選擇的對話或行動

1. 僕も行きます

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ...
3. 氣をつけないと

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1.もう少しこの話を続よう
2.はぁ...
3. と、友達だよ！
4. 部長と一緒がいいだろう
5.鄰のベランダか？

美月般出

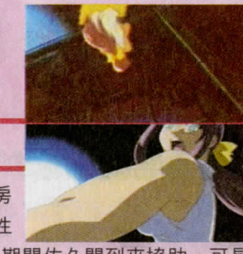
主要選擇的對話或行動

1.熱ーいお茶がいいな
2.よし！一緒に入ろう

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2.わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ



結局

主角與美月回到學校，部長因事離開房間。房間內剩下美月及主角，期間美月突然性情大變，並且向主角攻擊，美月逃走至天台，期間佐久間到來協助，可是卻不敵倒下，主角跑到天台的邊沿對美月説要殺他推他下去便可，正當美月推主角時，主角突然伸手捉緊美月的手，並且抱着她一起同歸於盡。

BAD ENDING 16 「記憶」

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5. どうしたんだ！
6. ちよつと友達か來てて…

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの？
3. もう少しセリフの練習を…

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1. 足を狙おう！
2. 今はやめておこう
3. わかりました

識破

主要選擇的對話或行動

1. 僕も行きます

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ…
3. 氣をつけないと

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1. もう少しこの話を続けよう
2. はぁ…
3. と、友達だよ！
4. 部長と一緒がいいだろう
5. 鄰のベランダか？

美月般出

主要選擇的對話或行動

1. 熱一いお茶がいいな
2. いや、いいよ
3. だめだ！我慢しなくちゃ！！

作出推理

主要選擇的對話或行動

1. そう言えば、あの寫真
2. わかった
3. 二村に電話だ
4. もうひとりいてもいいのかな？
5. 部長に電話だ

結局

主角與美月回到學校，部長因事離開房間。房間內剩下美月及主角，期間美月突然性情大變，並且向主角攻擊，美月逃走至天台，主角抱着美月一起墮樓，雖然主角沒有因此而喪命，但是以前的所有記憶卻完全消失，包括自己的姓名。

BAD ENDING CASE 17 真實は…

主角與美月第一次相遇

主要選擇的對話或行動

1. そんな…またダマそうと…
2. 生年月日は？
3. 名前は？

一起生活的片段

主要選擇的對話或行動

1. おいしいラーメン屋知つてるんだ！
2. ふーん、あつそ…
3. 氣をつけないと

電影開拍及掃墓

主要選擇的對話或行動

1. 第一作目の主演女優のお墓？
2. 美月どうする？
3. 麗のナイト様にでも送つてみようよ？
4. どうしたんだ！
5. どうしたんだ！
6. ちよつと友達か來てて…

外景拍攝過程

主要選擇的對話或行動

1. 話題をかえよう
2. よ、友達だよ！
3. ハイ！！
4. 部長と一緒がいいだろう

美月般出

主要選擇的對話或行動

1. 熱一いお茶がいいな
2. ええーつ風呂っ！？

晚上的練習

主要選擇的對話或行動

1. 外の空氣でも吸ってこよう
2. 顔は見たの？
3. もう少しセリフの練習を…

被襲經過

主要選擇的對話或行動

1. 足を狙おう！！
2. 寫真のことを話してみよう
3. いえ、美月の看病を…

結局

雖然電影終於完成，而且能夠如期在學園祭當日上映。但是自從在外影拍攝期間開始，所發生的連串事情，仍然無法解釋。究竟是誰襲擊美月？在學校附近的醫院，所襲擊主角的人又是誰？為何佐久間會自殺？這些連串的問題始終都不能解釋。





番外編

能達成GOOD ENDING no.01-04或BAD ENDING no.13-16其中二個或以上。便可選擇開始的地點，如果選擇由番外編開始，便可進入NORMAL ENDING完成 no01-03的結局，至於NORMAL ENDING no04-06便要到達75%以上的成功率才可進入。

NORMAL ENDING 01 「翔子」

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. 部長、僕はもう…

結局





主角與映研的朋友喝酒，由於翔子喝醉了，所以部長便叫主角送翔子歸家，二人在歸家途中談論到自己的將來，並且說得十分高興，所以他們便到了24小時的咖啡室談天，談話中翔子說出了對主角的想法。

NORMAL ENDING 02「映研」

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. もうちょっつなら平氣かな？
3. 僕は歸る！もう歸る！！
4. ね、眼氣なぞ！
5. 美月ちゃんと話してみます

結局

主角與映研的人喝酒後，在快餐店遇到一名女子，名叫赤坂美月，主角推薦她入映研當女主角，期間美月與二村意見不合，經過主角的寄信給美月之後，他們的關係便開始好轉，而且融洽地工作。



NORMAL ENDING 03「親友」

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. もうちょっつなら平氣かな？
3. 僕は歸る！もう歸る！！
4. ね、眼氣なぞ！！
5. 二村と話してみます

結局

主角與映研的人喝酒，其後在快餐店遇到一名女子，主角從談話中得知少女名叫赤坂美月，其後主角便推薦她入映研當女主角，拍攝期間美月與二村意見不合，二村去了找部長相談，經過主角的調庭後終於解決了事情。



NORMAL ENDING 04「麻由」

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. もうちょっつなら平氣かな？
3. 行こう！
4. もうだめだ...先輩歸らせて...
5. 行ってみよう

結局

這是在7月23日所推出的遊戲「擁抱季節」(季節を抱きしめて)的予告編。




NORMAL ENDING 05「瑪利亞」(マリア)

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. もうちょっつなら平氣かな？
3. 行こう！
4. もうだめだ...先輩歸らせて...
5. やめとこう
6. 行ってみよう

結局

這是在10月15日所推出的遊戲「森巴結他」(サンバギータ)的予告編。




NORMAL ENDING 06「花織」

主要選擇的對話或行動

1. 番外編
2. もうちょっつなら平氣かな？
3. 行こう！
4. もうだめだ...先輩歸らせて...
5. やめとこう
6. きっと貓かなんかだろ
7. 行ってみよう

結局

這是在11月所推出的遊戲「雪割之花」(雪割りの花)的予告編。




達成一定程度的條件，開始時便可選擇的喜歡地點進行。

開始地點	條件
美月との出會い編 美月との共同生活編	完成GOOD ENDING no.01-04或BAD ENDING no.13-16其中一個或以上。
美月との出會い編 美月との共同生活編 番外編	完成GOOD ENDING no.01-04或BAD ENDING no.13-16其中二個或以上。
美月との出會い編 美月との共同生活編 番外編 攝影旅行	完成GOOD ENDING no.01-04或BAD ENDING no.13-16其中一個或以上，而且達成率要到達70%以上。 只要達成度在80%以上便可得到選項「小禮物」(おまけ)，從這裏便可欣賞圖片及人物設定。

浴室編

只要在每次進行戲時，到達「外影拍攝的晚上」都選擇淋浴(ひと風呂浴サッパリしよう)，四次循還便可進入浴室編。(即是最少要完成遊戲三次。)







製造商：KONAMI
容量：CD-ROM
MEM / SLG / MOUSE

價格：420港圓／508港圓(限定版)
記憶：1 block

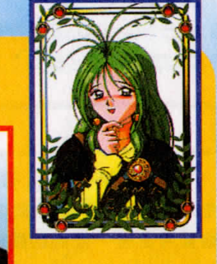


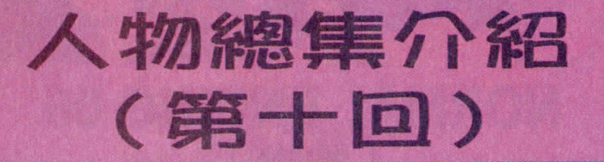
Present by：山寺良牙

為她繼續擁有平穩的婚姻生活而努力吧！

凝望騎士







古莉亞・馬祖拉姆
（クレア・マジョラム）
「CV：井上喜久子」

生日：6月6日
年齡：27歲（初見面時）
血型：A
住所：芬尼路
職業：PART-TIMER
備註：×
性格：文靜
興趣：整理身邊的事物
喜歡的地方：林陰大道
將來夢想：平穩的生活
理想的男性：…………
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：廚具一套（調理具一式）
小有錢人：下午茶套裝（ティータイムセット）
庶民的：手製手袋（お手製バック）

遇見方法——

必要能力值：「禮儀、魅力及信仰」需要有10；另要實行酒吧或墳場管理員指令。
期間：26年7月22日-8月5日（墳場）／27年7月30日-8月31日（酒吧）

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）
約會地方好感度：○

問題：有否適合我的衣服呢？(私に似合う服なんてあるのかしら？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選粗糙的(シックな服を選ぶ)	A	A	A
選活動性高的(活動的なものを選ぶ)	D	D	D
選露出度高的(露出度の高いのを選ぶ)	D	D	D

問題：對方苦惱的同時就無聊地…(相手が悩んでる間手持ちぶさたで…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我很喜歡看(見てるのが楽しい)	C	C	C
急耐也是一種修行(ガマンも修行のうち)	C	C	C
可滿足對方便可(相手が満足ならいい)	B	B	B

地點：貴金屬店(貴金属店)
約會地方好感度：○

問題：送給誰的禮物，是否女孩？(誰がへプレゼントかしら？女の子の…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
給你的禮物(貴方へのプレゼントだ)	C	C	A
可以的話買平價的(できれば安い方が……)	C	C	C
與你無關(余計なお世話だ)	D	D	D

問題：哪石與我合襯？(ねえ…どの石が似合うかしら？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
珍珠(パール)	B	B	A
紅寶石(ルビー)	C	C	C
綠寶石(エメラルド)	C	C	C

地點：餐廳(レストラン)
約會地方好感度：○

問題：好味，這醬汁所隱藏的味道…(あら美味しい…このソース…隠し味…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道(至高という言葉に値する味だ)	C	C	C
始終都是家中的好(自分は家庭の味の方が好きだ)	C	C	B
正一是垃圾...快叫廚師出來(まさに生ゴミ…シェフを呼べ！)	E	E	E

問題：但每天所作的飯也都有洋蔥…(でも毎日自分で作ってるとねたまに…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想吃你做的菜(貴方の手料理が食べたい)	C	C	D
我力知道你的心情(その気持ちは分かる気がする)	C	C	C
下次我煮給你吃(今度、自分が料理してあげる)	A	A	A

地點：酒吧(酒場)
約會地方好感度：×

地點：舞廳(ダンスホール)
約會地方好感度：○

問題：「成功時」跳得真好，可以與你一起跳…(…上手なのね 一緒に踊って…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也跳得很好(君も上手だったよ)	B	B	B
我對於跳舞有自信(ダンスには自信があるんだ)	C	C	C
你踏到我好幾次(何度も足を踏みやがって！)	E	E	E

問題：「失敗時」呀，你不擅於跳舞呢！(あらあら…ダンスは苦手なよ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起(申し訳ない……)	C	C	C
我也不擅長跳舞(こういうのは苦手だ)	B	B	B
你才跳得差(お前がヘボだからだ)	E	E	E

地點：多利滋泉(トレンツの泉)
約會地方好感度：○

問題：試下做做看(ちょっとやってみようかしら)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想祈求甚麼(何を願うの？)	C	C	A
我也試試(自分もやろう)	C	C	C
拾去泉中的硬幣(中のコインを拾おう)	E	E	E

問題：你祈求甚麼？(貴方も何かお願いしてみたら？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛成就(恋愛成就)	C	C	C
戰時必勝(戦時必勝)	D	D	D
出人頭地(立身出世)	C	C	C

地點：審判的口(審判の口)
約會地方好感度：○

問題：有青年將手放入去時突然…(青年がその口に手を差し込むといき…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
放手進去(手を差し込む)	C	C	C
查看洞口(口の中をのぞく)	A	A	A
放腳進去(足を差し込む)	B	B	B

問題：最近有外沒公德的人將香口膠…(でも、最近は心無い人がガムやら画…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起(ごめんなさい)	E	E	E
沒有品德(マナーが悪いね)	C	C	C
早些說吧(先に言ってくれ)	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN(フラワーガーデン)4-5月間
約會地方好感度：○

問題：美麗的花(まあ、きれいな花…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的十分美麗(本当にきれいだね)	B	B	B
這又怎樣(それはどうかな？)	C	C	C
我不喜歡植物(植物は嫌いなんだ)	D	D	D

© 1998 KONAMI © 1997 RED ALL RIGHTS RESERVED

問題：來到此處便回想到小時…(こういう所に来ると幼い頃を思い出…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做花首飾(花の首飾りをつくる)	C	C	C
送她花束(花束を贈る)	B	B	B
吹草笛(草笛を鳴らす)	C	C	C

地點：FLOWER GARDEN(フラワーガーデン)9-10月間
約會地方好感度：○

問題：知否牡丹的花語？(ダリアの花言葉って知ってるかしら?)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是看著你(君だけを見つめてるよ)	C	C	A
果然與我合襯(まさに自分にぴったりだ)	C	C	C
果然與你合襯(まさに君にぴったりだ)	F	F	D

問題：被花圍著好像年輕了(お花に囲まれていると少しだけ若返…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
正一老人精(年寄りくさい)	D	D	D
你不是年輕嗎(若いじゃない)	C	C	C
回歸童真(童心に帰るね)	B	B	B

地點：茶室(喫茶店)
約會地方好感度：○

問題：聽說這店的咖啡好味(確かコーヒーが美味しいって言って…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那我要咖啡(じゃあコーヒーを)	C	C	C
那我要馬爾(じゃあマニュを)	B	B	B
那我要女孩(じゃあ女の子を)	C	C	C

問題：今日不如吃些甜品(今日は甘いものでも頼んでみようか…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
加里尼(カヌレ)	C	C	C
芭菲(パフェ)	B	B	B
蜜豆(あんみつ)	C	C	C

地點：林陰大道(並木道)3-5月
約會地方好感度：○

問題：始終春天是最容易過去的(やっぱり春が一番過ごしやすいわね)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也是戀愛的季節(恋の季節でもあるし)	B	B	B
但花粉很麻煩(でも花粉がつらい……)	C	C	C
老年人的証據(年寄りの証拠だよ)	D	D	D

地點：林陰大道(並木道)6-8月
約會地方好感度：○

問題：看！有隻小貓…在樹上…(見て、子猫だわ あらあら、木の上…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧(助けてあげよう)	B	B	B
如果救牠的話(助けてあげたら)	D	D	D
放著牠不理(放っておこう)	D	D	D

地點：林陰大道(並木道)9-11月
約會地方好感度：○

問題：家周圍有十分多落葉要掃去…(家の周りも落ち葉がすごいから掃除…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去幫你一把(手伝いに行くよ)	C	C	B
認真麻煩(所帯じみてるなあ)	D	D	D
想食燒蕃薯(焼イモしたい)	B	B	B

問題：雖有很多的秋天但對於你秋天是…(秋も色々だけど貴方にとっての秋っ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
食慾的秋(食欲の秋)	B	B	B
讀書的秋(読書の秋)	C	C	C
運動的秋(運動の秋)	A	A	A

地點：林陰大道(並木道)12-2月
約會地方好感度：○

問題：為了不患上傷風要好好的暖…(風邪をひかないようにちゃんと暖か…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
打噴嚏(くしゃみをする)	B	B	B
冷著身子打震(寒さにふるえる)	C	C	C
點起火堆(火をつける)	E	E	E

問題：可能是錯覺，但今天的北風…(気のせいかもしれないけど今日の北…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩(肩を抱く)	D	D	A
借大褸給她(上着を貸す)	C	C	C
行快些(脚を早める)	C	C	C

地點：畫廊(画廊)
約會地方好感度：○

問題：有個經常來我店的人是畫畫…(うちのお店に良く来る子が絵を描く…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也想要一幅(一枚分けて欲しい)	B	B	B
不要新手的作品(素人作品はいらない)	D	D	D
裸體畫就一定要(ヌードならぜひ！)	C	C	C

問題：來這樣的地方証明你也對畫…(こういう所に来るって事は貴方も絵…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡畫畫(絵を描くのが好き)	A	A	A
喜歡看畫(絵を見るのが好き)	B	B	B
沒有這回事(そういう訳ではない)	D	D	D

地點：劇院(シアター)
約會地方好感度：○

上映劇：灰諧騎士(ジョーダンナイト)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣(面白かったね)	D	D	D
一般(なかなかだったね)	D	D	D
冇趣(面白くなかったね)	C	C	C

上映劇：羅塞塔(ロゼッタ)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣(面白かったね)	C	C	C
一般(なかなかだったね)	C	C	C
冇趣(面白くなかったね)	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉(ロメオとジャリエッタ)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣(面白かったね)	D	D	D
一般(なかなかだったね)	D	D	D
冇趣(面白くなかったね)	C	C	C

地點：運動今園(運動公園)4-12月
約會地方好感度：△

問題：努力吧，狀態如何？(頑張りましょう 調子はどうなの?)

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有(ばっちり)	A	A	A
一般(まあまあ)	B	B	B
可能會死(だめかも)	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有(ばっちり)	D	D	D
一般(まあまあ)	C	C	C
可能會死(だめかも)	C	C	C

地點：鬥技場(競技場)1-3月
約會地方好感度：△

問題：人類對於互相殘殺的技術特別高…(人同士、傷つけ合う技術を高めあっ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能如此(確かにそうかもしれない)	C	C	C
這是為了生存的技術(いや生き残る為の技術だ)	D	D	D
反正你不知道斬人的快感(人を斬る快感を知らないくせに)	E	E	E

地點：馬戲團(サーカス)
約會地方好感度：○

問題：不好，一下子便叫了出來…(いやだ…思わず声を出して見ちゃっ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
非常可愛(可愛かったよ)	B	B	B
大家也一樣(お互い様だ)	C	C	C
這一把年紀(いい年こいて…)	D	D	D

地點：散步區(遊歩道)
約會地方好感度：○

問題：這樣的阿姨來這地方覺得不好意思(こんなオバサンと歩いてて、恥ずか…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有這回事(そんなことないさ)	C	C	C
我好開心(自分は嬉しいけど)	B	B	A
十分難為情(超恥ずかしいよ)	E	E	E

問題：學生時代經常來這處散步(学生時代よくこういう所を散歩した…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那時與戀人一起？(その時は恋人と?)	C	C	C
也有這樣的事(そういうのあるよね)	B	B	B
果然像古莉亞(クレアらしいね)	C	C	C

地點：RED GATE(レッドゲート)
約會地方好感度：△

問題：這門外面的地方是我丈夫…(この門の向こうに行ったまま主人は…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來(君のために帰ってくる)	C	C	C
因為我是不死身(自分は不死身だから)	E	E	E
死了的話請到我墓前獻花(死んだら墓に花を添えてくれ)	D	D	D

問題：這場戰爭多魯蕃會勝吧？(ドルファンは勝てるのかしら?)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在便沒事(自分がいるから大丈夫)	D	D	D
賭他是勝是負(勝つか負けるか賭けよう)	F	F	F
未完也不知(終わるまで分からない)	C	C	C

地點：遊覽船(ゴンドラ)5-10月
約會地方好感度：○

問題：學生時代經常與戀人這樣坐遊覽船(学生時代よくこうして恋人とゴンド…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
與楊「ヤング」教官？(ヤング教官と?)	C	C	C
是怎樣的學生？(どんな学生だった?)	B	B	B
幾十年前的事(何十年前の話だ)	E	E	E

問題：遊覽船搖搖下好像有…(ゴンドラに揺られると何だかウト…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手翻弄河水(水をすくってかける)	B	B	B
嘗試捉魚(魚を捕まえてみせる)	C	C	C
想睡「釣魚」(つられて眠くなる)	B	B	B

地點：牧場(牧場)4-11月
約會地方好感度：○

問題：希望住在這樣的地方(こういう所で暮らしたかったわ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
現在也不太遲(今からでも遅くないよ)	D	D	B
但每天過著艱苦的生活(しかし厳しい日々もあるよ)	C	C	C
每天可以任吃牛和馬(毎日、豚や馬を食い放題だね)	C	C	C

問題：可能會認為是說慌，在學生時…(ウソだと思うかも知れないけど学生…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真有趣的笑話(面白いジョークだ)	D	D	D
真利害(それはすごいね)	B	B	B
國際B級是？(国際B級って?)	C	C	C

地點：森林區(森林区)
約會地方好感度：△

問題：從沒試過一個人來這樣的地方(こういう所ってさすがに一人では来…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事的，有我在身旁(大丈夫、そばにいるから)	C	C	C
這是埋死人的好地方(死体を埋めるには適地だね)	D	D	D
你叫也沒用的…嘻嘻嘻(騒いでも無駄だ……ククク)	E	E	E

問題：這果然是野餐的好地方(さすがにここだとピクニックってい…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有這回事(そんなことない)	D	D	D
最少也要有飯盒(せめてお弁当を)	B	B	B
那麼回去吧(じゃあ、帰ろう)	C	C	C

地點：高原(高原)4-9月
約會地方好感度：○

問題：在幹甚麼？(あら、何してるの?)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上(一緒に寝転ばないか?)	B	B	B
觀察高山植物囉(高山植物の観察だよ)	C	C	C
呼吸高山的空氣(息をしてるんだ)	E	E	E

問題：在這樣的地方吃飯盒…(こういう所で食べるお弁当ってさぞ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如是你作的飯盒何處也…(貴方の弁当なら何処でも)	C	C	C
下次想你做給我(今度、作って欲しいな)	B	B	B
下次帶飯盒來(今度は弁当持参で来よう)	C	C	C

地點：神殿遺跡(神殿跡)
約會地方好感度：○

問題：很危險，好像會塌下的(危ないわね、なんだか崩れそうだわ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是經過多年日月的証據(それだけ年月を経た証拠だよ)	C	C	C
有危險不如回去(危ないから、もう戻ろうか)	C	C	C
向軍部下令將它拆去(軍部に上申して取り壊して貰おう)	C	C	C

問題：你知否這遺跡的詳情？(貴方ってこういうのに詳しいのかしら)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學的方式說明(考古学的に説明する)	B	B	B
用又有趣又古怪的方式說明(面白おかしく説明する)	C	C	C
請求對方說明(相手に説明を求める)	D	D	D

地點：銀月之塔(銀月の塔)
約會地方好感度：○

問題：這處的景色仍是十分美麗(でもここの眺めは相変わらず素敵だわ)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方(ドルファンって美しい街だね)	C	C	C
只不過是一個小城市(まるでミニチュアの街だね)	B	B	B
你不怕高嗎？(高い場所って怖くない？)	C	C	C

問題：這美麗的景色，只是街中的一剎那…(これが素敵なもの…この街の瞬きよ)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火(あの灯かりは生活の灯だから)	B	B	B
好像寶石箱呢(まるで宝石箱のようだね)	C	C	C
還是你較美麗(君の方が、きれいだよ)	B	B	B

地點：墳場(地下墓所)
約會地方好感度：△

問題：這邊有很多這樣的物件(この辺りはこういった物が多いわね)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有興趣(興味を引くね)	B	B	B
沒趣的(面白くないね)	C	C	C
會出現喪屍(ゾンビが出そうだね)	D	D	D

問題：裡面會有甚麼呢？(ここの中ってどうなってるのかしら…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有很多秘寶(秘宝がいっぱい)	C	C	C
入去看看(入ってみよう)	D	D	D
只是普通的墳墓(ただの墓だよ)	C	C	C

地點：燈塔(灯台)
約會地方好感度：○

問題：但與這個阿姨一起走…(でも、こんなオバサンと歩いてて…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
當然是十分開心(もちろん楽しいに決まってる)	B	B	A
請不要說是阿姨(オバサンなんて言わないで)	D	D	D
最好用來消磨時間(ヒマつぶしには最適だから)	C	C	E

問題：你…有否戀人之類？(貴方…恋人とかっているの？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你就是戀人(貴方が恋人)	C	C	A
有(恋人はいる)	C	C	D
事實上是無(実はいない)	C	C	C

地點：公眾墳場(共同墓地)
約會地方好感度：×

地點：海岸砲台群(ズィーガー砲群)
約會地方好感度：△

問題：這只是戰爭的道具(こういった戦争の道具は嫌いだわ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不要勉強(無理もないね)	C	C	C
但這是必要的(でも必要だよ)	C	C	C
我很喜歡(自分は大好き)	E	E	E

問題：你為何會做傭兵？(何故、傭兵になったの？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人(誰かを守るため)	D	D	D
除了劍術外沒其他才能(剣しか能がないから)	C	C	C
為了出人頭地(出世するため)	E	E	E

地點：碼頭(波止場)
約會地方好感度：○

問題：你的國是個怎樣的地方？(貴方の国ってどんな所なの？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
美麗的地方(素敵な国だよ)	C	C	C
下次一起去(今度一緒に行こう)	C	C	B
用筷子的國家(おハシの国だよ)	C	C	C

問題：戰爭完結後會去何處？(戦争が終わればまたどこかへ行くの…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉(故郷へ帰る)	C	C	C
留在此處(ここに残る)	C	C	B
有戰爭的國家(戦争のある国)	D	D	D

地點：海灘(ビーチ)7-8月
約會地方好感度：×

地點：海灘(ビーチ)5-6月、9-10月
約會地方好感度：○

問題：來到這處好像這樣甚麼也不做…(ここならこうやって何もしないで一…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只得二人的世界(二人っきりだしね)	C	C	A
好像繪畫般(絵画的だよね)	B	B	B
有少許寂莫(少し寂しいけどね)	C	C	C

問題：過了夏天的海灘又靜又好(季節はずれの海って静かでいいわ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用沙做個城(砂のお城を作ろう)	A	A	A
互相追逐(追いかけっこしよう)	C	C	C
去嬉水(波とたわむれよう)	D	D	D

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件

- 學力：20
- 禮儀：20
- 魅力：20
- 信仰：×
- 劍術：×
- 馬術：×
- 騎士勳章：×
- 其他條件：沒有與其他女孩達至「十分喜歡」狀態







©1998 KONAMI. ©1997 RED.

必要事件——

米斯尼的求婚

發生日：29年2月25日
戀愛度：4個心
其他條件：當日「一定要」找古莉亞

內容

遇到古莉亞後聽到有關米斯尼向她求婚的事後，主角的反應當然是——絕對反對。「選擇對白：絕対反對（絶対反対）」

↓

這時米斯尼出來，一見到他當然是3 6 著、走為上著；但不要忘記也拉走古莉亞。「選擇對白：拉古莉亞走（クレアから手を引け中佐！）」

↓

最後米斯尼見到這事後得知已失敗，於是便離開了。

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
在聖堂打掃	27年4月7日-9月30日／28年4月1日-9月30日	3個心
第一年的忌日	27年7月21日	3個心
車站前的會合	27年10月6日-27日／28年10月5日-27日	2個心
秋天林陰大道的約會	27年10月6日-11月24日／28年10月6日-11月30日	3個心





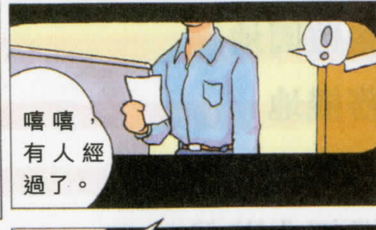
玩家特區

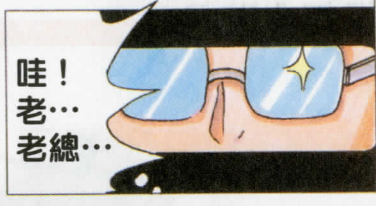
惱懊GAME你教

插畫: SONIC SUBMARINE

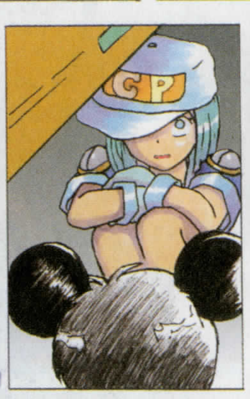










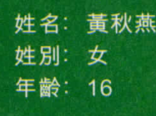




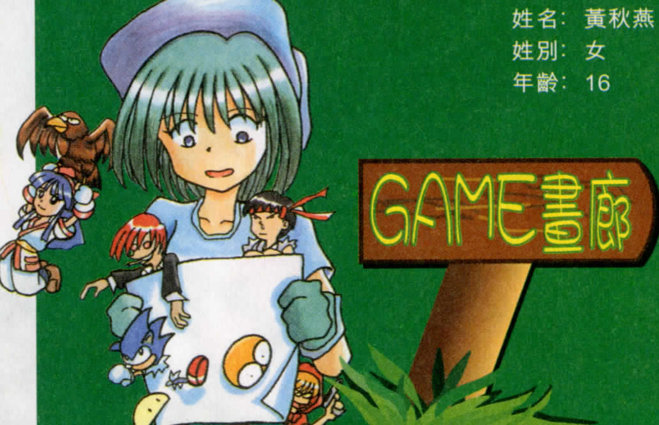
G.P 玲奈 MESSAGE:

不好意思，因為上代教主已經溜走了，所以由我擅作主張的回答。唔，黃秋燕在這份畫稿內，還夾有一封信。看字裡行間已覺得她悶悶不樂的，説她現在很窮，只可用拾回來的卡紙，而且學業又不大理想……。其實以你這樣的才華，找尋到自己的路可不是難事啊。(好像我這些一無事處的女孩也可以充當教主啦)所以，努力吧！！

佳作獎:



姓名: 黃秋燕
姓別: 女
年齡: 16









讀者對《GAME PLAYER》大大革新的感想

遊戲誌各位編輯：

こんにちは！小女子在夏休閉關苦煉之後，又回來惱懊GAME你教活躍一番。

從82期開始，遊戲誌又進行一次大改革。計起來從貴刊創辦以來，已經改革了五、六次了，但今次改得最好亦給讀者耳目一新的感覺。

作為一本本地製作的綜合性遊戲雜誌，應該不只是介紹遊戲，還應該對本地的遊戲界有多一些的報導。遊戲誌在這方面越做越好，以往都經常介紹香港遊戲市場的動向，由83期開始，更開設了「GAME ECHO」這個欄目，深入探討一下遊戲界的種種事情，不僅使讀者了解遊戲，還對遊戲界有所認識。

革新後的《遊戲誌》，還從側面有趣生動地去介紹有關遊戲的事情。如82期的「齊來占．卡(DREAMCAST)的命運！！」。竟然絕到去同一部未出的遊戲主機求神問卜，去完黃大仙求簽解卦，又用塔羅牌占卜，最後還用星座占卜，真是寫個服字俾小健健，咁有心思搞D咁嘢出來。又如83期中的「機實七宗罪」，將打機人仕在打機時所表現出來的七種劣根性，以非洲和KOTARO兩位編輯的肉身，展現在各位讀者眼前，實在是值得各位打機人仕注意！(不過搞D咁嘢出來，看來小健健已經玩「BLACK/MATRIX」玩到入腦了。)有以上這些另類文章，大大增加了睇《遊戲誌》的娛樂性。

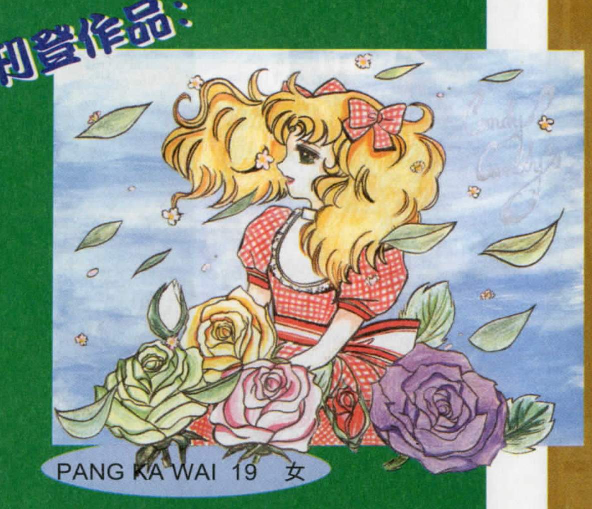
介紹新遊戲，當然是作為一本遊戲雜誌必要的一環。相比以往而言，現在介紹新GAME較詳盡以及圖片較多，使讀者更好地了解GAME的內容。而且「COMING喻」做得相當抵死趣怪，人物的對話包含著有關新GAME的內容，再加上為數不少的圖片，實在是傑作。而新GAME時間表也令人完全改觀，小女子第一眼望落去，以為遊戲誌印埋「通聖」，講下邊日幾時宜打機。真是俾人一種濃厚的通聖風味。

除了介紹新GAME外，當然少不了遊戲攻略。全新的攻略一族，帶來多隻勁GAME的詳盡攻略和指引。以前的GAME攻略有不少都省略了精彩的故事內容，令不太看得明日文的玩家無法知道精彩的故事情節，現在這方面有了很大的改善。專門為玩家提供有關遊戲詳盡情報的「遊戲研究坊」就越開越大，一期就有多只遊戲的詳盡資料。不可不提的是83期中的「極秘！STAR OCEAR補完資料」那部份，實在非常有趣，看完一大堆沉悶的資料後，看一下這些編輯們特意泡製的好東西，定使讀者輕鬆一番。日後希望能有多些同類型欄目。

自《HYPER PC PLAYER》單獨發售後，「電腦遊園地」仍在《遊戲誌》內有一席之位，能為各位PC機主提供最新的電腦資訊以及介紹電腦遊戲。雖然地方不大，但也能滿足讀者這方面的求知慾。

一直以來，每期《遊戲誌》都有一些介紹動畫的專欄如「遊戲動畫廊」、「動畫資訊網」；介紹漫畫和跟遊戲有關書籍的「黃金書屋」；介紹遊戲的周邊產品「落街買新嘢」、「GAME MUSIC STATION」。現在《遊戲誌》革新之際，眾欄目會集為一體，成為「PLAYERS ZONE」輔刊一本，更集中更全面地向讀者介紹這些非GAME資訊。

刊登作品：



PANG KA WAI 19 女

優秀作品：

WONG SHUK KING 14女

新欄目！！
COSPLAY遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。快點寄照片來啦。

新人事新作風！！
GAME畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

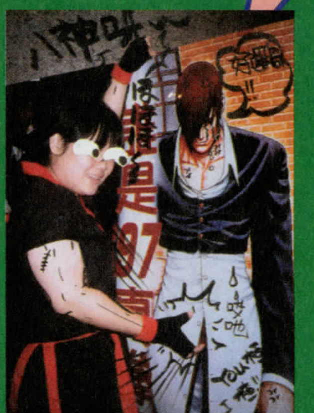
這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

COSPLAY遊園地

金家藩

攝影者：CHEUNG KA MAN





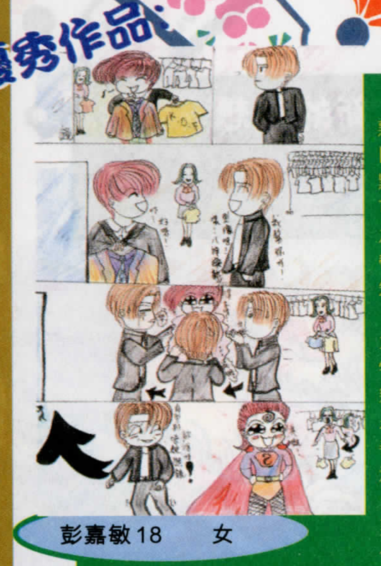
八神庵 & LEONA

攝影者：都是CHEUNG KA MAN





優秀作品:



彭嘉敏 18　女

最後當然是要講一下「惱懊GAME你教」啦！小女子都算是這裡的忠實信徒和熟客仔了，有幸得上兩代教主賞識，自當盡心盡力為教多多作稿。《遊戲誌》改革，「惱懊GAME你教」當然大裝修啦！但以為上任教主只是換下背景，打大地盤而已，點知一個唔該就升上神台，而且還派了一位活潑可愛見多識廣，精力充沛、嬌俏可人……(下省數億個贊美詞)的女孩子——GP鈴奈來擔任新任教主，實在是萬民之福！天下蒼生的新希望！(事關上任教主實在有點這個那個的，)願新教主能夠帶領教徒們發揚惱懊GAME你教精神，光大本教！相信眾教徒和小女子一樣希望得知多一點有關GP鈴奈小姐的資料，可否賜教？

By the way，「編輯TOUCH」漸漸代替了「無責任讀者擂台」，回想一下，小女子出道的地方現在沒落了，不禁有點傷感，還望新教主能將些欄目重新開辦。特別鳴謝零式迪爾，原來他除了吹水了得之外，還畫公仔了得，令人對新教主和幾位編輯有了一定認識。右下角，拿任支搶，背後貼上"神"字的四眼先生是否就是人稱機神的J.J.君？而正在交合哥斯拉PDA中，右邊的金毛哥哥一定是外剛內柔善良可愛小寶寶的Nash兄了，而左邊那位應該是酒井明樹兄吧。最後那位正在倮酒的胸前有個B字的人是古拉拉B，小女子估得對嗎？

最重要的變化革新——是稿費增加了！在香港經濟衰退時期，間間公司都活要裁員減薪，《遊戲誌》的售價不變，而且稿費有增無減，可見遊戲誌的銷量與日俱增，利潤越來越多各位編輯的薪水大概也有升無降吧！(未有在編者話中聽到減薪的消息。)

優秀作品:



KUPPY MOAI15　女

不知編輯部內是否揭起編輯吹水熱潮？繼零式迪爾和古拉拉B後，連MS都加入吹水陣容，難道水真是那麼好吹？

總之，有勞各位編輯共同努力，才令我們能夠看到一期比一期精彩的《遊戲誌》，本當ありがとう，阻了各位寶貴的工作時間看這封信。

祝各位編輯工作順利，加人工以及為所欲為！

神樂千鶴

G. P 玲奈代覆:

唔，原來是神樂千鶴姐姐的來信哩。在上代教主未走前，他說傳說中有個讀者叫神樂千鶴，而且更是「GAME你教」的棒場客來。現在有機會跟姐姐你交流，實在是十分開心哩。

首先小妹謹代表《遊戲誌》所有同事向你說聲「多謝」。因為從你的來信中，也感覺到你到我們的一舉一動也甚為留意，也十分感激一直以來你對我們的支持。(雖然上代教主時常都不登你的來信……)

呀，而且信中還有提及到我啊。哈哈，原來我真是那麼嬌俏可愛人、活潑可愛的嗎？但其實這都是SONIC SUBMARINE的功勞吧。而姐姐你也十分利害，一猜就猜中了漫畫中所有人物是誰。不過，由於我剛接手「GAME你教」不久，而上任教主又無負責地溜走了，沒有教過我甚麼，故做起來總有點戰戰兢兢，希望大家不要見怪就好了。至於姐姐你想知道我多一點東西嗎？不如多點留意以後「GAME你教」中的「GP玲奈SHOW GAME SHOW」漫畫吧，其實從那裡就可觀察到我的性格了。另外關於復辟「無責任讀者擂台」一事，其實上代教主沒有說過要把它刪去啊。只不過是現在大部份讀者都是寄關於「編輯TOUCH」的來信，所以這裡刊登的來信也是以「編輯TOUCH」為主。如果各位對遊戲有甚麼見解，也可寄來給「無責任讀者擂台」的啊。

總括一句，我們收到你的來信真是十分興奮，因為起碼知道我們的改變是有人留意到，可不是白白的付諸東流，當然這是正面的回應就更令人雀躍了。當然，我們會繼續努力，搞盡腦汁的去弄些新意思，繼而製作出一本大家也喜歡的《遊戲誌》。

一位超越了電腦的兵法家

致各編輯：

本人是紅白機—格仔賽車年代的玩家(一個白色長方形，在黑色的畫面閃避其他的長方形)。而且在貴刊第一期時已經……甚至超任一族 ……

近幾期見貴刊的「舊機經典遊戲」，因此有感而發。記得「三國誌 I」的火攻是如何的有戰術性(當時覺得…)，但和當年《夢幻模擬戰 II》時，因為角色、兵種等強化，加大統率範圍等而失去光芒一樣…。其他戰略大作也有同樣問題——電腦不濟，變成數值的勝負，對玩家來說是耐力的測試。講真，現在當我面對新的戰略遊戲時，已經失去以前的感覺——和電腦程式員曾經付出心血的感覺……

記得91年時，超任出了一隻不錯的遊戲，叫《鋼鐵之風 2》。雖然裡面只有衝鋒和自走兩種坦克，但是在同一版有最少三套基本戰術和頗為狡猾的電腦。為何近期的電腦會不如多年前的！(起碼可以令當年的我不眠不休)若說現時較佳的只有《戰鬥國家改》。內裡兵器各有長短處，運用的時候甚有戰術性，但是有很多不足之處，如：

補給太易：若果那個世界的兵器不是一瞬間制造出來，不是每個都市也有油田的話，那應該是有運輸的。那或許可以用半自動運輸；即是玩者在買下兵器後，電腦代為從首都運至指定都市，那樣的話，運輸中補給品有被襲擊的可能，運輸時勢的判斷也可以增加戰略性。

電腦判斷未達戰略面：電腦大概只擅長兵器的對應、陣型的運用和排列等戰術面的事。若玩者運用二路進擊、聲東擊西、奇襲越島攻等戰術也石以輕易騙過電腦的。這是因為電腦對戰勢的判斷是「每回合」啊！而且奇襲也是預設的。若果加入記憶功能，即可作出立體的判斷再加上隨機突襲的話，可以確實增加強度。(不好再給電腦做老頑固呀！)

呀呀！最強的當然是圍棋啦！現在的電腦的確頗強。

總言之——簡單的，要靈活運用兵法，複雜的兵法更難發揮出威力，因此更加要運用兵法才能出類。是否有人反對？

最後多謝編輯們閱畢本文，多謝！

兵法迷上

1998年9月14日

刊登作品:





傲　15.5　女

GP 玲奈小小的回應:

很利害，看來這位讀者可有不淺的打機資歷啊，小妹比起來可真差得太遠了。而且玩SLG玩到可以洞悉電腦程式上的漏洞，實在利害。可憐我每次玩《超級機械人大戰》，每次都被那些DC軍夾得死去活來。唔，還是希望你多點來信，跟大家分享你的戰略心得。



機戰隱藏人物

黑手先生您好：

本人由第一期GPM購買至今期(83)都不知過了多少個寒暑，但來信倒是第一次。創刊至今貴刊作出多次改動，當中有好有壞(精武門，舊機經典遊戲及遊戲語，本人就十分喜歡)但是攻略方面就差了一點.特別是機戰完結篇。(本人是機戰迷，第一次至完結篇都曾玩過，所以要求較高)希望各編輯們努力做好GPM吧！以下有一些問題希望黑手能夠替本人解答：

1.83期中，黑手先生解答讀者達摩「在完結篇攻略」裡有取得馬茜和柔歌的方法，但本人翻查有關的期數中卻一點也沒有題過，請問在哪一期之中有說明呢？

2.D & D Collection會否在SS出現呢？

3.黑手有否玩Black/ Matrix呢？這個後不錯啊！83期的Black/ Martix攻略也不錯，繼續努力啊！

4.敢問黑手先生一個比較個人的問題：黑手由始至今都是「同一個人」還是其他編輯輪流「扮演」呢？

5.GPM可否減少一些動畫的報導或只介紹與遊戲有關的動畫呢？

6.本人參加了貴刊三周紀念問卷調查，並在80期的得獎名單中發現和自己一樣的名字，現請黑手先生可否幫本人明查暗訪一下到底那人是我還是失散多時的同名同姓的兄弟，十萬個多謝！廿萬個感激！

祝黑手先生及夫人黑頭到老

阿水告

阿水告：

首先十分多謝你的支持和意見，我們在日後會繼續努力的。

1.先說如何得到馬茜。玩者首先要室《F》的第一話開始至到《完結篇》的「ハイパージェリル」那一版，所玩過的總TURN數不超過435 TURN，然後在那一話出戰的時候將阿寶放在(X：14；Y：30)那　，這樣發生了阿寶與馬茜的事件後，便可以使用她了。而柔歌便要「訣別（前）」這一話中以甲兒乘着マジンガーZ，到畫面中央的基地附近的兩格內待機，便會發生特別事件，然後在「ソラと大地のケモノ」中在10 TURN內擊倒ガドモア • ザン，最後如果玩者在最後的分支選了DC的路線的話，便會在「翻る叛旗」的戰鬥之前加入；而如果玩者選了寶士達的路線的話，她便會在「かれざる訪問者」的戰鬥之前加入。

2. CAPCOM仍在開發這遊戲，而發售日和價錢也是未定的。

3.雖然黑手沒有玩這遊戲，但黑手對這遊戲的人設及世界觀抱布好感。

4.其實《遊戲誌》所有人都可以是黑手，你要知道我們是一個龐大的組織。至於答案……，為了你的生命安全，還是不告訴你了。

5.我們新增的專欄，大部份都是根據三周年問卷調查的結果而定，民主嘛。

6.如果你中了獎的話，那麼一定會收到通知信。至於你的失散兄弟，最好便跟警方聯絡。

幕後黑手覆

高級私校

幕後黑手：

你們好，木人有些關於《私立Justice學園》啲問題，希望你們能為我解答！

1)《私立Justice學園》會不會推出《私立Justice學園2》？

2)《私立Justice學園》有沒有推出人物畫集？

3)《私立Justice學園》有沒有推出漫畫等東西，請列明！

祝

銷量上升

PS希望你們能覆我的信！！！

高級私立Justice學園Fans上

高級私立Justice學園Fans上：

1.CAPCOM沒有公佈過會出續篇的消息。

2.應該便沒有了，而攻略便有。

3.正式推出的便沒有了，但是本地授權的某漫畫公司好像已經停刊了。

幕後黑手覆

GRUAD CRUSH

致幕後黑手：

以下問題，請指教：

1.為何《KOF 97》就算有Critical Hit，但之後又不能連招？我試過用真吾連出荒咬，但不能做到2 Hits效果(用懶惰掣連打兼有「Critical Hit」喎)。

2.《KOF 98》是否取消了省略指令？(因為我用最正宗方法出八稚女都出錯為葵花)而黑手有否常出錯招呢？

3.請問黑手認為PS出《KOF 98》成功率會幾多？

4.PS機背後的「外部擴張」是有何用呢？能否像SS加擴張RAM咭呢？(這條問題問了多次，但又得不到回覆)

5.貴刊會否接受Fax來信？

6.最後，貴刊可否為《KOF 98》的最後BOSS真Rugal作招式分析？

祝身體健康！(仍然那句祝福，望黑手不會覺得單調)

Arto上

補遺問題：貴刊所出的《KOF 98》鬥技鑽研有很多指令表出錯(如琴月陽應該是一↘↓↙←)，希望編輯改善。

Arto：

指令錯誤的事，實在很抱歉。

1.若要這一招連的話，是要有counter出現才可以的啊！

2.省略指令是有的，但是方法卻不同了。

3.按理由95~97都有移植，98也有可能吧。

4.那一個位置是預留給遊戲配件用的，但是正式的好像還沒有推出過……

5.我們也歡迎讀者FAX來信的。

6.隱藏人物的分析是會在稍後的攻略才說，不過OMEGA RUGAL只能在NEO GEO使用。



NO.

高檔一族

幕後黑手先生：

本人是第五次來信，現在有些問題，希望能夠回答，Thank you！

1) NEO GEO POCKET的《NEO GEO CUP '98》內容是否與街機版相同？

2) 接上題，這Game會否移植至PS至SS，她是用甚麼底板呢？

3) PS及SS有沒有出過《拳皇'94》？

4) 在超任上推出的《FINAL FIGHT》系列會否在PS或SS上推出？

5)《BIO HAZARD》何時才有新作？

6) SS版的《BIO HAZARD 2》是否到現在還未開發，如不是為甚麼一點消息都沒有，CAPCOM何時才會公版她的資料呢？這Game能否在98年推出？

7) 近排及日後有甚麼好玩的ARPG、GSTG、STG、RAC、FTG、SLG的遊戲？(除武藏傳)

8) 請問《MVS、CPS II、CPS III、MODEL 2》底板的遊戲幾多錢？而《MODEL 3和MODEL 3 STEP 2》的價錢又是幾多錢呢？

9)《SUPER-GUN》幾錢？在那兒有售？

10) 究竟64DD何時推出？而DREAMCAST會不會延期推出？

11) 貴刊的無責任遊戲評壇的評分可否改為10分滿分？

12) 其實用金手指是否很不對？

13)《TEMCO WORLD CUP '98》會否移植PS或SS？

對不起，問這麼多問題，希望能夠刊登，多謝！

祝《GPM》成為全球最TOP的Game書！

金家藩上

金家藩：

1.這遊戲在移植了之後是會有所不同的。

2.這遊戲是使用MVS底板的，而現在仍未知道會不會移植到PS或SS。

3.這遊戲只有移植過NEO GEO，其他的沒有了。

4.我也希望啊，不過我想會在CAPCOM GENERATION這型式推出。

5.《BIO HAZARD》這系列的遊戲暫時仍未有最新的消息，我想在今年內推出是不可能的了。

6. SS版的《BIO HAZARD 2》仍然在開發中，用點耐性吧（不過黑手已沒有耐性再等）

7.黑手推介SS的便有SHINING FORCE、BLACK/MARTIX和LUNAR II，而PS的便可以一試METAL GEAR SOLID、G-GENERATION和河川垂釣。

8.MVS的價錢大約4,000~8,000元，而CPS II和CPS III的價錢都應該在10,000以上的了，另外MODEL 2是會因不同的遊戲而在價格上作出改變。

9.SUPER GUN的售價約600~1,000元。

10.DREAMCAST已經公佈了延期，而64DD便會在明年的6月推出

11.這個意見不錯啊。

12.用不用其實不是一個問題，但在使用了之後便會減低了遊戲的趣味了。

13.《TEMCO WORLD CUP '98》是會移植到SS的，因為這遊戲是使用ST-V為底板的。

幕後黑手覆

又是一個機械人

幕後黑手收：

1.以現時任天堂的技術，能否把GB能輕便化又有彩色，夜光和震動。

2.若日本遊戲商把《風雲》變成格鬥Game和RPG Game肯定十分有趣。

3.請問黑手先生你最喜歡的N64 Game是甚麼？我最喜歡007這個遊戲。

4.可否在每期的問卷中加一欄，讓各位可以給些意見。

5.可否代我問問小健健。為甚麼在每期的GPM編者話中，他有這麼多空位寫廢話，而其他人又......

6.可否把新Game時間表的字加大，因為我看得很辛苦。(請體諒我的錯字)

新機場電磁俠上

新機場電磁俠：

1.以一部手提機來説是很難做到的，而彩色的GAMEBOY便有了。

2.不知道日本的遊戲生產商有沒有興趣。

3.最喜歡的可以説是《大盜五佑衛門》，而007是黑手最喜歡的對戰遊戲。

4.這個嘛，黑手便為你反映一下。

5.寫得多與少其實是隨各人所喜歡，你説他的廢話嗎？（他知道了之後一定很傷心）但很多人也覺得他的編者話很有趣啊！

6.我們會盡快處理的了。

幕後黑手覆

青青河邊草

我是第一次來信，希望可以在85期或之前刊登！Thanks！

(1) 請問電車GO！2的正版碟有沒有贈品？大約多少錢？

(2) 請問電車GO！2和電車GO！1有甚麼不同？

(3) 在什麼地方可以買到正版碟？(這些店舖是不會搵人笨)

(4) 請問土屋圭市出了幾了幾多隻碟？叫什麼名？

(5) 你們還會不會送VCD呢？

(6) 你們會不會出電車GO！2攻略？

祝：銷量冠軍長做長有！

熊貓仔上

98-9-16星期三PM5:35

我們的學校屹立在青山綠水的長青邨

熊貓仔：

1.日本方面還沒有正式説過這遊戲的基本資料，不過售價暫定為6800日圓，而發售日便是12月

2.兩集不同的地方便是在於第二集是可以飛站和路線更改了，而在PS版是會有一條新的路「大阪環狀線」

3.到遊戲誌專賣店吧！（一廣告）

4.SFC首都高BATTLE 2、土屋圭市首都高BATTLE 94 、PS新出的山路賽車2等。

5.我們是會繼續贈送VCD，不過會以不定期的形式進行。

6.這便要看看日後有沒有這個必要了。



幕後黑手覆

20×25=500

歷史科問題
幕後黑手先生：

你好，我是GPM最近的忠實書迷，由於是近期才看如果有以往曾發問過的問題，請願諒。

1.請問PS《模擬便利店》是如何SAVE？（新咭）

2.請問《THEME HPSPITAL》建完房間後，是如何令醫院開張？

3.請問PS《第四次機器人大戰S》有沒有攻略買？在哪裡可買，大約幾錢？

4.承上題，在遊戲中的人物的技巧數值變成紅色，是可解呢？可不可以不換機已令他們的數值變回白色？

5.玩《TALES OF DESTINY》時，突然全隊人無法用魔法，為何會這樣？有何解求的方法呢？

6.在《PHOTO GENIC》的初段和中段，都無法在峁渡誠信和牧師那裡學攝影心得和增加體魄的秘訣，為何這樣(已被他們叫去，又在正確的日期第一時間去)

7.在《PHOTO GENIC》的尾段所出現的天野理路，可否替她拍攝呢？如果可以，又應怎做才可以？

8.我見過，PS有2 RAM和4 RAM的SAVE咭，和普通的SAVE咭有何份別呢？

9.我買部PS大約一年，但有時玩GAME會HOLD機，有時又只LOAD到PS畫面，為何這樣？

SORRY，寫到這裡才發現信紙不夠，所以用這些單行紙，敬請願諒！

問了這麼多問題，可能有些問題會含糊不清，都希望黑手先生能回答。Thank you very much！

一個新手上

一個新手：

1.正常的話只要執行記錄便可以的了，除非你的SAVE咭沒有空位。

2.這遊戲是不須要什麼開張的指令的，當畫面上的時計消失了，便會開始有病人前來就醫。

3.這麼舊，相信你要到一些舊書店找找或者也可以到一些日本書店看。

4.因為角色的能力超過了機體的界限，最好便為他更換機體。

5.你可能更改了戰鬥設定，把它設定為正常便可以的了。

6.我們暫時還沒有找到答案哩。

7.應該是不過跟她拍攝的。

8.這一些SAVE咭不是正貨來的啊？可能對主機有所傷害。

9.如改了機的話，是會很容易壞的。若然不是，便要拿去修理了。



幕後黑手覆

千古罪人
幕後黑手先生：

本文是第一次來信，希望你能我的問題。

1.《G Greneration》請問用那兩架機合體才能得出高達。(我聽人説第五版便有？)

2.請問是否在陸空的版中，你只會出高中戰機而不出陸地戰機？

3.你們可否刊登一個關於機械人的道具表？

4.《Bio Hazard 2》請問S級爆機有甚麼條件？

5.SS的《超級機械人大戰F》尾二怎樣安裝「Ice Second」的，有時有反應，有時沒反應？

祝銷量節節上升！你所指的(I.S.)是什麼。

長期讀者

Beckham

Beckham：

1.其實過程是十分複雜的，玩者先要將以下的機體逐一升至ACE，便可以得到GUNDAM了。

61式戰車→ガンタンク→ガンキャノン→プロトタイプガンダム→ガンダム，不過在第五版便有似乎不大可能。

2.這樣的情況應該先看看敵人的分佈，然後才決定出戰的部隊。

3.機體的道具在遊戲中已清楚的列明了，看來沒有必要這樣做了。

4.遊戲的級數是以遊戲時間、記錄次數和使用回復劑的次數而定。而要取得S級的話，玩者取得的分數便要在270~300之間。

5.對不起，你所指的「ICE SECOND」是什麼，可否説得清楚一點。



幕後黑手覆

信箱始創人
幕後黑手：

(1)在SS的《惡魔城之月下夜想曲》中在大理石之廊下中有大鐘的房牢，如何進入右上角的房間？

(2)遊戲同上，在焉道那一部份中，又是如何進入有石頭阻著的房間呢？

(3)遊戲同上，在OPTION畫面中，有一項發現有三頁全是問號，請問有什麼用？

(4)可否説出那些召喚獸有些什麼特別之處或有啥不同。

(5)爆機後再看SAVE時，發現多了個德古拉伯爵的大頭相，有隱藏事件嗎？

水龍急仰

水龍：

1.使用袋錶停止時間時便可了，感激出手相救。

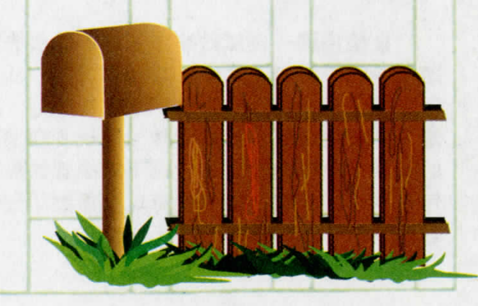
2.要通過那些地方，便要在進入該版面前召喚小惡魔或鼻惡魔。

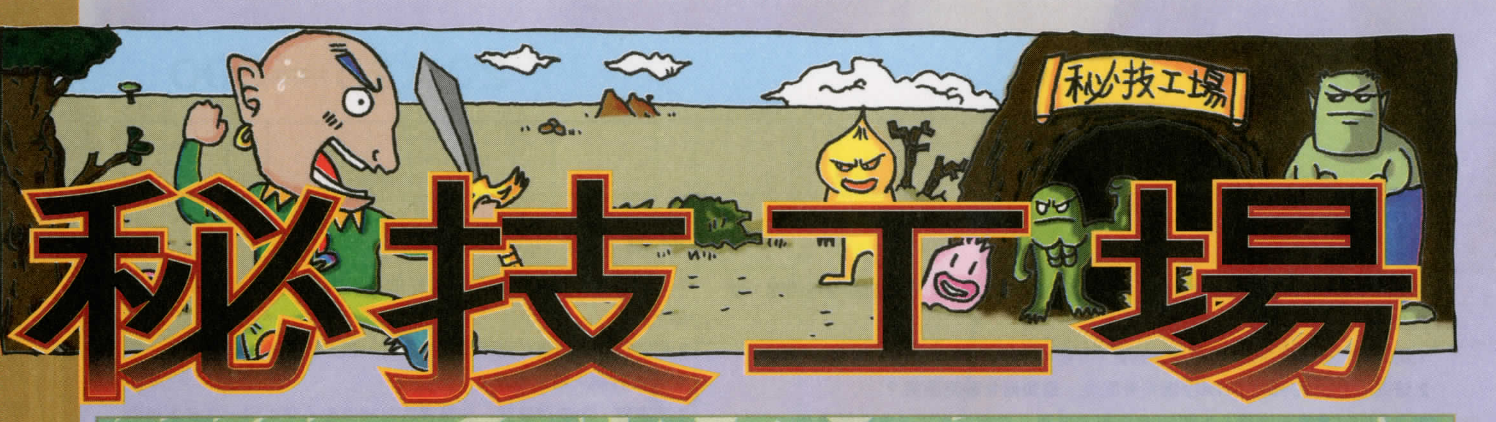
3.分別是Time Attack，轉換袍的顏色和一些袍的設定。

4.妖精系的可以回復角色的不良狀態，而其他的主要是輔助玩者攻擊，而當劍魔的級數高過50，玩者便可以在道具欄裝備它。

5.是一種攻擊道具來的。

幕後黑手



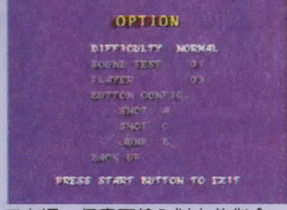


二級勁料 選關秘技

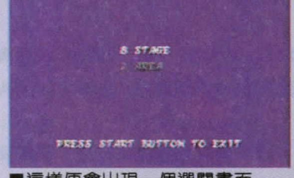
遊戲：CAPCOM GENERATION 2~魔界與騎士
機種：SATURN

© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED

其實這只屬一個舊有的秘技，不過這一個秘技只可以在《超魔界村》使用。玩者先要接上2P的手掣，然後在遊戲的OPTION畫面中按緊2P的「L、R、X、Y、Z和START」，之後便按1P的START，如果成功了的話，便會出現了一個選關的畫面了， 這樣玩者便可以自由選關了。



■在這一個畫面輸入以上的指令



■這樣便會出現一個選關畫面


■一開始便走到最後一關看看吧

三級好料 隱藏條件大公開

遊戲：STAR WARS MASTER OF TERAS KASI™
機種：PlayStation

©BULLET-PROOF SOFTWARE,INC.

在遊戲中是有不少的隱藏點的，玩者只要達成指定的條件後，這一些特別事件便會出現，以條件可以參考以下的表：


■DARTH VADER


■STROMTROOPERS

隱藏要素	出現條件
可使用 DARTH VADER	使用 LUKE 以 STANDARD 的或以上難易度完成遊戲一次
可使用 STROMTROOPERS	使用 HAN SOLO 以 STANDARD 或以上的難易度完成遊戲一次
可使用 SLAVE LEIA	使用 LEIA 以 STANDARD 或以上的難易度完成遊戲一次
可使用	以 STANDARD 或以上的難易度在 SURVIVAL MODE 中連勝 7 場
選擇場地	使用 CHEWBACCA 以 STANDARD 或以上的難易度完成遊戲一次
大頭模式	在選了角色後按着 SELECT 不放


■大頭的STROMTROOPERS

二級勁料 無敵秘技

遊戲：STEAM HEARTS
機種：SEGASATURN

提供者：游偉健

©1994,1998 GIGA/TGL



要使用這一個無敵秘技的話，玩者先要在遊戲中按START暫停，之後順序輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」，如果輸入成功便會聽到一聲音效。當玩者繼續遊戲的時候，便會發覺會有一個不會損毀的保護網包着自己的機體，這樣就算玩者撞到了任何東西也不會扣能源的了。



■暫停遊戲後便輸入以上的指令



■出現了一個保護網



便利指令

遊戲：BOMBERMAN FANTASY RACE
機種：PlayStation

©1998 HUSON SOFT

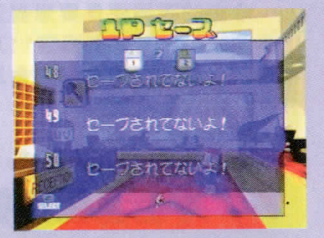
玩者先要在KEY CONFIG的CUSTOMISE畫面中，在「BUTTON變更」這一項的位置同時按下「L1、R1、START」，便可以令一個掣有兩種功能。而在MEMORY CARD的SAVE DATA那一項處同時按下「L1、L2、R1、R2、SELECT、START」不放來按○的話，便可以有多50 SAVE的空位了。



■在BUTTON變更那 輸入第一組指令



■如在SAVE DATA那一項輸入第二組指令的話.



■便會有多50個SAVE的空位了



最強指令

遊戲：剪影幻象
機種：PlayStation

©TREASURE/ESP

要在這遊戲得到最強狀態的話，只須要輸入一個十分簡易的指令便可。玩者只要「按START」暫停了遊戲之後，順序按「上、上、下、下、左、右、左、右、×、□、△、○」便可以令角色的狀態變成最強，可以使魔法攻擊的級數升到6和有9999金錢。


■暫停遊戲後輸入以上的指令


■這樣便有齊最強的裝備了



第五個故事

遊戲：機動戰艦NADESICO
機種：SEGASATURN

©ジーベック/ナデシコ製作委員會・テレビ東京
©SEGA ENTERPRISES LTD.,1998

玩者最基本的條件便是要先將這遊戲完成4次，而每一次玩者都要選擇不同的分支，當玩者玩第五次的時候，在序章的時候便會多一條問題，玩者只要選擇「ナナコの寫真」的話，便可以進入第五個故事了，至於如何才可以去到4個不同的ENDING，請參閱上一期《遊戲誌》的第51頁 。



■要選擇「ナナコの寫真」



■便可以去到第五個故事了



更換戰場

遊戲：拳王 98
機種：NEO GEO

©1998 SNK

在上一期的《遊戲誌》便為大家解釋過如何使用拳王98的最後BOSS-OMEGA RUGAL及他的招表，而在這一次的秘技工場，便有一個可以選擇戰鬥場地的秘技（其實也算不上什麼秘技）。玩者只要在決定了角色的出戰次序之後，玩者只要按SELECT便可以選擇戰鬥的場地了。

CS WARE的新作發表！

遊戲的名字是《Releaf》，是一個日本風甚重的AVG。故事講述主角是一隻誤墮凡間的小鬼，在不得已的情況下附身在少女「郁美」的身上，今後的課題便是要想辦法離開她的身體……。遊戲預定11月下旬發售，有進一步消息一定會為大家公布。(積奇)



Win95完全迷失！？

於SATURN上大受歡迎的《EVE burst error》，繼之前推出的Win95版大受歡迎後，其續篇「THE LOST ONE」亦將推出Win95版了！遊戲除了完全移植SATURN版外，亦會把SATURN版不足的地方補完，改名為《THE LOST ONE ～Last chapter of EVE～》，更有Windows Perfect Version之稱，預定秋季發售，這回可說是完全迷失了。(積奇)



PC再現生化危機

沒錯！繼一代大受歡迎後，於PlayStation上曾售出超過450萬隻(全球)的《BIO HAZARD 2》將會於明年2月推出PC版。遊戲會是對應3Dfx和Power VR等3D加速卡的版本，沒有玩過PlayStation版的朋友留意了。(Agent X)



※畫面是PlayStation版。

首批《大富翁4》有限數？

《大富翁4》終於推出了，而香港亦已經返了首批該遊戲。在首批裏，將會送出一個主角—烏咪的瓷器公仔給各位買家，不過香港的返貨量就只有2000套，而香港的售價只是98元正，這麼吸引的售價和可愛的烏咪公仔，相信都……，如想購買的朋友就要快手了！(怪傑)



網上軟件雜貨店

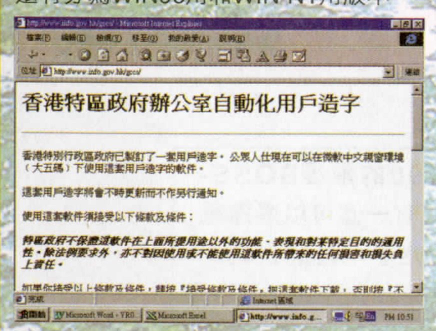
TEXT：禮服無聊俠

好久不見了！這次會為大家介紹三個日常上網時常用的方便軟件

1) 香港特區政府辦公室自動化用戶造字網頁

http://www.info.gov.hk/gccs/

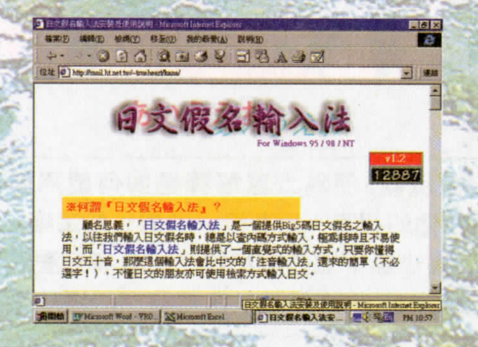
大家在閱覽本地的新聞組和網頁時，會不會發現字裏行間出現了一些空隔呢？這可能是因為你未有「香港造字」的原故，在這裏可以下載一些香港常用字和造字，還有分為WIN95用和WIN NT用版本。



2)「日文假名輸入法」網頁

http://mail.ht.net.tw/~trueheart/kana/

這裏的「日文假名輸入法」是一個提供Big5碼日文假名之輸入法，一個直覺式的輸入方式，只要你懂得日文五十音，便可以用羅馬拼音來輸入，不懂日文的朋友亦可使用檢索方式輸入日文。



3) 上網時間計網頁

http://www.xs4all.nl/~finiware/i_intercent.htm

你是否曾為昂貴的網絡連線費用而頭痛呢？又有否出現一些不明來歷的網絡連線帳項(比人盜用戶口)等等呢？這個時間計就可以幫助你解決這個問題，它除了會記錄連線的時間之外，還可以代你計算費用，只要輸入你現時所使用的ISP的每小時連線收費便可。



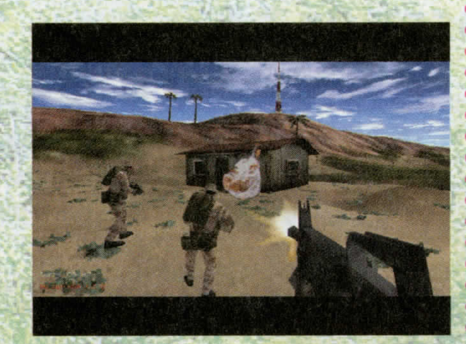
Delta Force

By: Glen

製造商：Novalogic
發售日：10月20日
遊戲性質：ACT
系統要求：Windows 95/98/NT, Pentium 166 MMX(PII recommended), 32MB Memory, 4×CD-ROM, Mouse

殺戮戰場的日子……

又是一隻要玩者扮演特種部隊成員的動作遊戲，當中總共有40項任務予玩者參與，而且各任務都是由前美國Delta Force成員負責協助設計。此外，各隊員所使用的武器亦是根據真實資料來設定，令遊戲更為接近於現實戰鬥。


■戰鬥早已經開始…

當然，玩者之間是可以透過modem來進行網上對戰，而遊戲亦提供了4種不同的玩法予玩者選擇，包括：

Cooperative：玩者可以與同伴一起攜手合作，挑戰遊戲所提供的40項任務。

Deathmatch：玩者之間互相撕殺的模式。

King of the Hill：在這個模式中，玩者除了要佔領指定的地點之外，更需要於地點上停留一段時間，才算完成任務。因此，的確是一個既考驗玩者攻擊手段，亦要求玩者防守戰略的特別模式。

Capture the Flag：主要是要以爭奪"軍旗"為目標的模式。不過，有時候電腦只會提供一支軍旗，於是玩者便需要在搶奪軍旗的同時，又要進行保護，以免被其他奪走。


■準備開火！！

■使用狙擊手專用武器的話，視點便會有所不同。

FIFA 99

製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：11月25日
遊戲性質：SOC
系統要求：Windows 95, Pentium 100, 16MB Memory, 4×CD-ROM, 28.8k Modem, Mouse

有球必應！

雖然98世界杯早已曲終人散，但是世界各地的聯賽賽事卻進行得如火如荼。看來，足球在任何時間都是那麼受歡迎，亦怪不得EA轉眼間又推出最新一集的FIFA系列了！

從最新公布的畫面看來，相信質素及系統均會和《World Cup 98》差不多。不過，根據資料得知，今次的《FIFA 99》將會新增了一個「Quickstart Mode」，讓玩者可以即時進入比賽。雖然筆者認為這個模式並沒有任何新意，只不過是一個方便玩者的設計吧！


■增加了19個新球場。

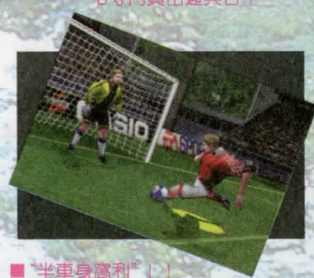
■畫面則似乎和《World Cup 98》差不多。

不過，最大的嘗試就是球員之間是會設有高度的差距，令比賽更接近於真實。因此，相信玩者將可看見車路士的蘇拿如何應付高大的英國守衛，或是德國國腳比亞荷夫的頭鎚威力了！！

至於球員動作方面，遊戲亦特別新增了一個「心口控球」的動作，令球員更容易應付及保護空中來球。


■由於守門員用了半電腦控制，因此玩者將可以命令守門員出迎與否！


■球員動作亦增加了不少。


■"半車身窩利"！！

歐洲超級聯賽？！！

沒錯，EA似乎對這個充滿爭議性的提案感到興趣，於是特別增設了一個「European Super League」。當中，將有由多間歐洲頂級球會如曼聯、AC米蘭、皇家馬德里等組成獨立聯賽；還好這裡主要是爭取成為歐洲第一球隊，而並非金錢收入！



製造商：COCKTAIL SOFT
發售日：10月16日
售價：4800日圓
遊戲性質：ETC／18禁
系統要求：Win95／98

文：積奇

Pia CARROT TOY BOX

配件與迷你遊戲共冶一爐！

內容



■以取回未婚妻信賴為目標的「GO！GO！木之下裕介」。

COCKTAIL SOFT旗下，極其人氣作品《Pia CARROT》將會於十月中推出這個配件與迷你遊戲集，作品內容除了有大量原創迷你遊戲外，就是新繪畫的壁紙和特製的SCREEN SAVER亦十分多啊！除此之外，內裡更會有一個名為「GO！GO！木之下裕介」的迷你AVG遊戲，所有於《Pia CARROT 2》中出場的女子亦會出現，只要攻略正確的話，可玩到的迷你遊戲亦會增加。

壁紙和配件滿載！

這個TOY BOX內共有30張重新繪製的豪華版壁紙供大家選擇，而DESKTOP上的配件亦十分有趣，比如教玩者算術的計算機和各式各樣的ICON等，是這遊戲的FANS的話一定十分滿足。



■教學用的計算機。

■也有漂亮的壁紙呢！

有趣的迷你遊戲

BEST OF 工人

這是一個最大可以四人同時進行的大富翁式遊戲，只要所選的角色取勝便可看到有關的Ending了。



■大富翁式Mini Game。

歡迎來到Dora CARROT

充滿穿著制服的美少女，便是這個Dora CARROT麻雀莊，迎接主角的便是各個美麗的麻雀高手！



■對麻雀有信心嗎？

紛彩魔力～戀之 Skill Up～

製造商：ALICE SOFT
發售日：未定
售價；未定
遊戲性質：SLG／18禁
系統要求：Win95／98

文：積奇

和朋友們一起畢業啊！

校園式RPG

ALICE SOFT的最新作，以教授冒險者們冒險時的必要技術的校園為舞台的迷宮式RPG！幾經辛苦才進入最後學期的主角，正要接受進入校園迷宮的實習……。而學校的規則是，未能完成實習的學生是不準許畢業的，那麼主角可否和其他朋友們一起畢業呢？由於迷宮內並不是安全的，除了有各式各樣的魔物外，就是陷阱亦是多不勝數，要成功完成真的要步步為營了。



■可以和美麗的朋友們一起畢業嗎？

結伴同遊

和朋友們一起冒險便是遊戲的關鍵，單靠個人力量是十分困難的，加上有美相伴，冒險時一定會更加落力吧！

細分化的能力表

雖然詳細還是未明，但可知道的是角色的能力會分為16種類，而它們亦會分別由6種顏色來表示，充滿了RPG的要素。



■單看設定已覺得十分仔細。



■歌莉 ■西莉斯 ■美露 ■沙耶



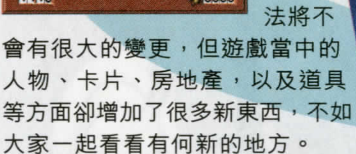
全球經濟由我掌握！



製造商：富峰群
發售日：發售中
售價：680 台幣
容量：CD-ROM
遊戲性質：RPG
系統需求：Win 95



由SOFTSTAR(大宇)所推出的大富翁系列相信有很多玩者都曾經玩過，而今次所推出的第四集，和上集同樣都是使用立體多邊形顯視的，而玩法將不會有很大的變更，但遊戲當中的人物、卡片、房地產，以及道具等方面卻增加了很多新東西，不如大家一起看看有何新的地方。



房地產

當中可進行遊戲的地方卻沒有了上集的世界和大富翁，而增加的地方就有日本和美國。在今集裏，玩者所興建的住宅會因在哪個國家進行而有改變的，除此之外，就連商業用地的用途亦都有增加，好像有可以開發特別ITEM的研究所、會收取加油費的加油站。



企業

公司企業會在地圖上的特定地方，擁有自己的建築物，而它們的股票價格都會有所分別，持有最多某公司的股票，就可以擁有其公司的經營權，每個的十五號都會發放盈餘。增加了的企業有航空公司、電腦公司和石油公司。



上市公司分紅

公司 \ 人名	金貝貝	阿土伯	烏咪	忍太郎	本月盈餘
花旗銀行	0	0	0	0	0
[illegible]	0	0	0	0	0
環球百貨	0	0	0	0	0
聯合航空	0	0	0	0	0
福特汽車	-20,000	0	0	0	-20,000
IBM	0	370	829	0	1,200
紅利	-20,000	370	829	0	

卡片

今次卡片的數目並有30張之多，當中亦都有數張上集沒有的新卡，而它們好像有可以人物行動方向的轉向卡、與競爭對手同盟的同盟卡和使人物一步一步走的烏龜卡，這樣的遊戲性和戰略性更加豐富。



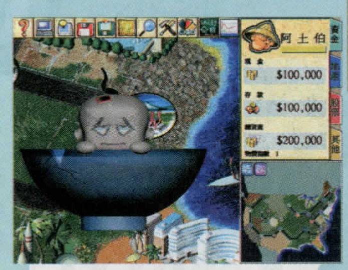
道具

除了卡片之外，這遊戲另一個特點就是可以使用不同的道具，來幫助自己或陷害對手，當中會數個功能不同的新道具，好像有：機械工人、核子飛彈、時光機、和傳送機等，不過在這些新道具中會有一部份需要在研究所開發才能擁有的。

神明

在這大富翁系列裏，都會有大不同能力的神明存在，而當中亦都會有好壞之分。今集的神明亦和其他一樣都有新的東西，而新的神明有可令人物走到那裏就擁有那片地擁有權(免費的)的土地公，以及令人物所有卡片、道具遺失和連續十三天發生倒楣事件的死神。





特殊人物

當中除了會加入特殊人物之外，就連上集不會聽玩者指示的強盜在今次會因為幫他保釋出獄而該玩者，去奪取其他對手的ITEM給那玩者。當中的新人物有小偷、間諜和流氓。





使用人物

第四集的主角就是在今集才加入的烏咪，除了她之外，亦都有職業是忍者的忍太郎、還是學生的糖糖以及只有一歲大的金貝貝其餘三個新人物。其他都是一些舊人物，最奇怪的就是阿土，因為他已經變成一個亞伯。



© SOFTSTAR INFORMATION CO.,LTD.

BY：非洲

20周年紀念活動
SNK秋季新作展覽會&"真"拳王'98開幕戰

9月30日 星期三 晴

今日好開心，因為可以去參加SNK的20周年紀念活動，今日的活動以《SNK秋季新作展覽會&"真"拳王'98開幕戰》為主題，幸好我記得帶SNK的宣傳廣告，否則便沒有機會入場了（我帶了《遊戲誌》入場）。

我吃過了午餐後，在會場外等到2：00就可以入場。在剛開始的時候，會場內的人數不是太多，可能不知道點樣入場啦。人少少當然是立即找一些新遊戲來試試看，會場內供試玩的遊戲有《侍魂2-阿修羅斬魔傳》、《BEAST BUSTERS》和《拳王'98》等。當中比較有特色的便是《BEAST BUSTERS》這遊戲，這遊戲是SNK推出的射喪展遊戲，而最可惜的便是在香港是沒有得玩的（幸好今日有玩過），除了展示了業務用的遊戲之外，今日還有SNK移植了PlayStation的遊戲展覽及試玩。

大約4：00入場的人數便開始增加了（可能是放學時間），而貼紙機的隊列也隨即增長了不少，之前比較冷清的地方，現在也變得人頭湧湧，而最多人試玩的便是侍魂2-阿修羅斬魔傳了，其次的便是《BEAST BUSTERS》。

■《BEAST BUSTERS》在香港是沒有得玩的

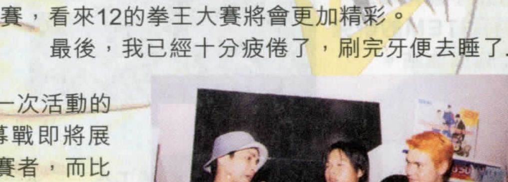


■《阿修羅斬魔傳》可說是當日最受矚目的遊戲之一

■PlayStation的SNK作品中，最可惜的便是欠缺了《月華之劍士》的試玩



■最多人排隊的便是貼紙機了



到了4：45左右，SNK的發言人開始發表今次秋季新作展覽會的主題，有關方面說NEO GEO POCKET會在10底正式推出，他也有介紹過《拳王》系列的SCREEN SAVER，而遲一些SNK便會成立一個FAN CLUB，我想SNK的FANS一定很開心了。

在發表過之後，便到了這一次活動的「戲肉」了，"真"拳王'98開幕戰即將展開，這一次初賽一共有32位參賽者，而比賽是以抽籤的形式進行，參賽者是抽出來的，就連參賽者使用的角色也要隨機選擇，而且還要1 ROUND過，所以不熟用所使用的角色的話，一不小心便會很容易玩完，而比賽的旁述當然是由3位電台主持來負責啦，大約過了1小時16強便誕生了，當中還有一個是女孩來的唷。

在初賽之後，休息了一會便到了決賽了，與此同時會場充斥着一股戰將至的氣氛。7：15，世紀之戰開始了，經過了連番惡鬥，冠軍終於由參賽者葉彥誠奪得，他得到的獎品有拳王'98的NEO GEO盒帶和SOUNDTRACK，還可以種子身份進入12月的拳王大賽，看來12的拳王大賽將會更加精彩。

最後，我已經十分疲倦了，刷完牙便去睡了......



■這便是開幕戰的冠軍 葉彥誠



■《遊戲誌》在會場內也有宣傳



■當日發表了有關NEO GEO POCKET的基本資料



■長髮之復仇鬼‧三☆也有到場熱身

■這便是當日的唯一女將，看來有很人支持她啊



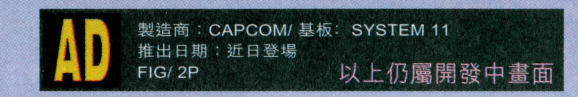


■三位主持的動作十分搞死（左起：梁十一、李志剛和梁奕倫）

■當日有《拳王'98》和《餓狼傳說RB2》漫畫主筆到場簽名



■在會場外也有不少人在圍觀



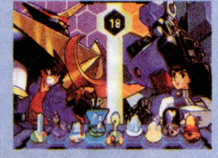
TEXT：KOTARO

（海外版：TECH ROMANCER）

超鋼戰紀 KIKAIOH

激震．機械王．降臨！

在上期中，我們已為大家詳細介紹過《超鋼戰紀KIKAIOH》初公開的遊戲系統，然而乘着遊戲已於近日推出，所以今次我們特地為大家介紹一下八部主要機體的全技指令，不過，由於《超鋼戰紀KIKAIOH》的操作和出招方法是有別一般格鬥遊戲，因此大家在使用上就可要注意！



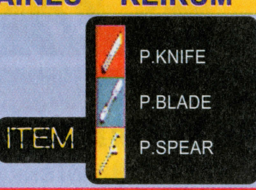
鋼鐵巨神 KIKAIOH 轟 淳平

ITEM：AX BLOW／GIANT ROCK／DOOMSDAY

技指令表

通常技	
KIKAIOH PUNCH／ ROCKET BLOW	A（可按着掣儲勁）
對空 KIKAIOH PUNCH／ ROCKET BLOW	←＋A（可按着掣儲勁）
KIKAIOH BOMBER	B
HEAT BLAZER	A＋B（能於空中使用）
必殺技	
KIKAIOH KICK	空中A
KIKAIOH UPPER	→＋A
大旋風投	近敵時→←＋A
KIKAIOH HURRICANE	→＋B（可按着掣儲勁）
超必殺技	
超絕 HEAT BLAZER	←→＋AB同按
超特級 TORNADO KICK	空中←→＋AB同按
FINAL ATTACK	
霸王雷鳴斬	全掣同按





戰鬥吧！ PULSION KAINES、KEIRUM

ITEM：P.KNIFE／P.BLADE／P.SPEAR

技指令表

通常技	
JAB	A
SLIDING	B
PULSIUM 光線	A＋B
特殊技	
追打	對手倒地中 A or B＋J
二段 JUMP	跳躍中J
（未有正式公布名稱）	空中A＋B→
必殺技	
PULSION UPPER	→＋A
宇宙側轉	→＋B
（追加技）	宇宙側轉中 A or B or A＋B
PULSE RAY	→←＋A
PULSE CLEAN	→＋AB同按
超必殺技	
VORTEX SPHERE	←→＋AB同按
宇宙空手	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
OVER THE GALAXY	全掣同按





重裝甲陸戰兵器 WISE DUCK GONZARESU 隊

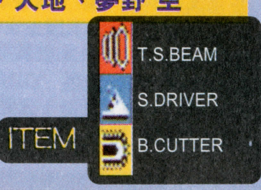


ITEM：F.GEYSER／S.A CANNON／M.BARRAGE

技指令表

通常技	
POWER CLAW／ 三連 VULCAN	A
LAUNCHER MISSILE	B（可按着掣儲勁）
EXPLOSION WALL	A＋B
必殺技	
TRAPPING BOMB	J
NAPALM POD	B＋J
NET MISSILE	→＋B
BLUE BREAKER	←→＋A
超必殺技	
PHOTON CANNON	←→＋AB同按
對空 PHOTON CANNON	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
FULL METAL	全掣同按

夢幻合体 TWINZAM V 夢野 大地、夢野 空



ITEM：T.S.BEAM／S.DRIVER／B.CUTTER

技指令表

FIRE TYPE（TWINZAM 1）

通常技	
PUNCH	A
FIRE MAGNUM	B
FIRE SUNSHINE	A＋B（能於空中使用，亦可按着掣儲勁）
必殺技	
FIRE TOMAHAWK	→＋A
TOMAHAWK IMPACT	←＋A
TWINZAM RUSH	←→＋A
SHOOTING STAR BLOW	←→＋B
超必殺技	
FIRE STORM FORMATION	←→＋AB同按
合体變形 CHANGE CROSS．TWINZAM	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
FIRE SLASHER	全掣同按

PLASMA TYPE（TWINZAM 2）

通常技	
PUNCH	A
PLASMA MISSILE	B
PLASMA DRILL BUSTER	A＋B（能於空中使用）
必殺技	
PLASMA HAMMER	→＋A
SPIN DROP	空中↓＋A
TWINZAM HOME RUN	←→＋A
ZERO GRAVITY BALL	←→＋B
超必殺技	
PLASMA STORM FORMATION	←→＋AB同按
合体變形 CHANGE CROSS．TWINZAM	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
PLASMA DRILL IMPULSE	全掣同按

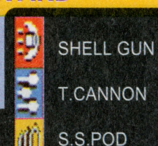




STRATEGIC VARIABLE FIGHTER RAFAGA SIMON HARVARD



ITEM：SHELL GUN／T.CANNON／S.S.POD



技指令表

各模式共通

特殊技	
變形	↑ or ↓＋G

FIGHTER MODE

通常技	
EAGLE DIVE	A
MICRO MISSILE	B
DUAL LASER	A＋B
必殺技	
FLOAT SEEKER	←→＋A
超必殺技	
S.A.A.（SECTION AIR ATTACK）	←→＋AB同按

SPINNER MODE

通常技	
3 WAY SHOT	A
MICRO MISSILE	B
TRANSFORM ATTACK	A＋B
超必殺技	
C.C.A.（CRITICAL CHARGE ATTACK）	←→＋AB同按

SOLDIER MODE

通常技	
PUNCH 系／ 3 WAY SHOT	A
MICRO MISSILE	B
TWISTER RAY	A＋B
特殊技	
SOMERSAULT KICK	A＋J
追打	對手倒地中 A or B＋J
必殺技	
GUNPOD CRUSH	→＋A
FLOAT SEEKER	←→＋A
SIDE WINDER	←→＋B
超必殺技	
P.B.P.（PINPOINT BREAK PUNCH）	←→＋AB同按
FINAL ATTACK	
TRANSFORM TACTICS	全掣同按

特務機兵 DIXEN 中人．FARLAND、HALMA FROCKHEART



ITEM：FIST BLAST／SPARK GUN／HELLFIRE

技指令表

通常技	
LASER SABE 系／ 銃系	A
HAND GRENADE．SHOT	B
FIXER CANNON	A＋B
對空 FIXER CANNON	←＋AB同按
特殊技	
持銃替換	↑ or ↓＋G
FULL VERNIER JUMP	空中任何方向＋J
必殺技	
RISING SLASH	→＋A
HAND GRENADE．LONG	→＋B
AIMING SATELLITE	←→＋A
REFLECTION SATELLITE	→←＋A
超必殺技	
HYPER FIXER CANNON	←→＋AB同按
SLASH & SHOOT	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
LAST SHOOT	全掣同按





機鋼天使 DIANA～ARMOURED ANGEL DIANA SEVENTEEN～ 天宮 伶香



ITEM：ANGEL BOW／A.SABER／ANGEL STAR

技指令表

通常技	
PUNCH／ SONIC EDGE	A
SABAO LAUNCHER	B
HUNTING SPEAR	A＋B（能於空中使用，亦可按着掣儲勁）
特殊技	
二段 JUMP	跳躍中J
必殺技	
DOUBLE KICK	→＋A
CRYSTAL EDGE	←→＋A．A連打
MAGIC JUDGE	→←＋B
ATTRACTIVE SHOWER	空中↓＋AB同按
超必殺技	
EMERALD DEAR	空中←→＋AB同按
DIAMOND LOAD	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
DANCING ANGEL EVOLUTION	全掣同按



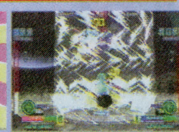
魔法之國之 POLLIN POLLIN

ITEM：S.HAMMER／L.EXPRESS／MAGIC POT

技指令表

通常技	
鐵球 JAB	A
SHOVEL	B
根性 RARIATTO	A＋B
必殺技	
鐵球 STRAIGHT	→＋A（按掣時間越長，射程距離越遠）
破壞 DRILL	←→＋A
大江戶 CANNON	←＋B
逆噴射煙突	←→＋B
超必殺技	
巨大鐵球滾動	←→＋AB同按
巨中鐵球落	→←＋AB同按
FINAL ATTACK	
心緒不寧 BOLON 劇場	全掣同按





© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS REVERVED.

情報揭示板

TEXT BY:小健健

CAPCOM的展覽會於10月下旬舉行！！

剛才就報道過SNK的新作展覽會，然而CAPCOM在10月下旬也有展覽會。這個展覽會名為「CAPCOM 98勁GAME新世紀」，於10月25日(星期日)10:00am至8:00pm，在佐敦龍堡國際賓館胡應湘堂舉行。入場費是$10，而首1000位入場的更可獲禮品包。

至於內容方面，除了有各CAPCOM遊戲供給各位體驗及精品展銷外，更有「少年街霸3機王盟主世紀戰」。優勝者的獎品就利害囉，包括有現金獎$5,000、來回日本機票連住宿、免費參觀CAPCOM開發部、免費參觀BIOHAZARD鬼屋、DREAMCAST一部、獎盃及CAPCOM遊戲軟件等等等~~。唔，真是十分豐富啊。而比賽更分公開組及推薦組。各位《少年街霸3》的高手，事不宜遲，快些參加吧。

續報！！超經典之射擊遊戲《GRADIUS》！！

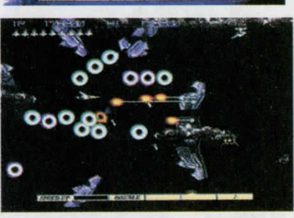
説起來，KONAMI的經典遊戲《GRADIUS》，自從於89年推出的《GRADIUS III》後，很久也沒有在業務用市場上推出新版本。雖然在去年曾推出過PlayStation版，但很多玩者也其待住新業務用版的來臨。不過大家也不用擔心了，如上期「AM SHOW」的報道，KONAMI現正開發最新版的《GRADIUS》，暫名為《GRADIUS IV復活》。據知到現時為止的開發進度為四十個巴仙。

唔，基本的遊戲系統是沒有改變的，都是食OPTION，用以提升自機的機能或轉換武器。不過此集的最大特色，就是裝備的選擇由《GRADIUS III》時的4種，增加至6種。

而STAGE的設計方面，就沿用以往的風格。好像有以植物為主題的版圖、以水晶及泡泡為主題的版圖、以火山為主題的版圖、以細胞組織為主題的版圖及以摩矣神像為主題的版圖，皆會在本作繼續出現。至於推出日期嘛，則有待公布了。









《超綱戰記》經已到港！！

CAPCOM的業務用3D機械人格鬥遊戲《超綱戰記》已經到港了，每局要你5塊錢，尖沙咀甘★有得玩。不過前幾天我跑了去瞧瞧，看來此GAME的反應就不大好囉，看的人已經少，入錢玩的人也不大多。WELL，可能這遊戲的系統實在太新，(按J鍵跳、而必殺技的指令不是甚麼↓↘→，而是超簡單的←—→A+B)，必殺技又少(每個機械人只得三四招)，令不少玩者望而卻步。WELL，不知此GAME在日本方面的反應又如何呢？





《SOUL CALIBUR》又有新的隱藏人物出現啦！！

哈哈，到時到後會有新隱藏人出現的3D格鬥遊戲《SOUL CALIBUR》，又有新力軍加入了。他就是上一集《SOUL EDGE》也有出場的SIEGFRIED及他取了SOUL EDGE後的形態——NIGHTMARE。由於他們的武器非常巨型，故此連攻擊範圍也非常廣。WELL，不知香港的機板是否已可以使用呢？





SNK的最新業務用遊戲！！

在9月30日舉行的「SNK系季新作展覽會」中，有關方面就公布了SNK在未來數月將會推出的業務用遊戲。其中當然包括在場已有得試玩的《侍魂2亞修羅斬魔傳》啦，此作品會於10月下旬正式推出。

除此之外，跟著《亞修羅斬魔傳》而來的會是《幕末浪漫~月華之劍士2》，此GAME會有三名新人物加入，而且是仍會以MVS為底板，所以還是一隻2D格鬥遊戲。之後來到12月，就會以HYPER NEOGEO 64為底板的推出《餓狼傳説》。噢，繼《侍魂》之後，今回到《餓狼傳説》被3D化了。WELL，不知由多邊型製成的TERRY會是怎樣的呢？





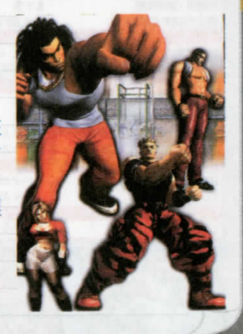
《DAYTONA USA 2》推出新版本！！

《DAYTONA USA 2》已推出了好一陣子了，大家玩過沒有？現在有關方面公布會推出這遊戲的改版，名為《DAYTONA USA 2 POWER EDITION》。這個改版就會把《DAYTONA USA》的那三條賽道及跑車搬了過來，再用MODEL 3的機能再做過。唔，也許這個改版會給各機迷無限回憶吧？而且可會較容易上手。



《SPIKE OUT》已經有得玩啦！！

SEGA這陣子的業務用大作——《SPIKE OUT》，現在已經到港了，並且在尖沙咀「甘★」及旺角「表準」有得現玩。每局收你5塊錢，而且那裏可給你作2 PLAY通訊對戰了。有與趣的朋友不妨跑去瞧瞧。



精武門

TEXT: KOTARO

序言



在今期開始之前，拙者首先要向各位讀者説聲對不起，由於拙者一些私人理由，以及資料收集方面尚未完成，所以上期原定的「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立．SEGA篇」就被逼順延至今期。對於令一眾讀者撲空，拙者在這裏致深切的歉意，唯希望日後以更多更詳盡的資料回饋讀者，不負大家的厚望！

如前所述，今期開始是「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立」的第三部，整篇都會以圍繞SEGA所推出的對戰格鬥遊戲為軸心，而且更會從各方面去了解其開創的立體對戰格鬥遊戲，對於日後發展帶來甚麼重大的影響。不過有一點要提醒大家，就是以下有部份遊戲內容資料經已流失，畫面相或會欠奉，所以敬希望大家見諒！

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立．SEGA篇

SEGA

SEGA ENTERPRISES是於1965年由ROSEN ENTERPRISES與SERVICE GAMES JAPAN兩所公司合併成立，其中「SEGA」這個名字是取自SERIVCE中的「SE」和GAME中的「GA」頭兩個英文字母組合而成。SEGA ENTERPRISES自1973推出其首個作品《HOCKEY TV》後，便一直致力業務用和家庭用遊戲的開發，由於SEGA旗下作品以多元化和大型體感遊戲為主，而且亦不斷研究開發高性能的基板，帶動整個遊戲市場，所以不消十年SEGA就已經成為日本現時最具規模的遊戲製造商之一。

業界初動畫化對戰格鬥——《BURNING RIVAL》

《BURNING RIVAL》是繼《DARK EDGE》和《VIRTUA FIGHTER》後，第三隻的對戰格鬥遊戲，然而今次SEGA並未有發揮其強大的立體多邊形技術，反之回歸原點以平面的形式，揉合動畫的表現技術，製作成首個動畫化對戰格鬥遊戲，比同類型作品《VAMPIRE》還要更早。

《BURNING RIVAL》雖然遊戲在畫面上的而且確有着很大的突破，不過SEGA卻忘記了格鬥遊戲中最重要的畢竟就是當中之平衡性和系統，亦是遊戲並不能像《VIRTUA FIGHTER》般大受歡迎的主因。

名作之後、夢之終結——《GOLDEN AXE～THE DUEL～》

《GOLDEN AXE～THE DUEL～》是改編自同名動作遊戲的作品，也是SEGA第四個對戰格鬥遊戲，而今次的重點就落於武器格鬥方面，雖然遊戲予人製作極為認真之感，可是以當時來説表現就遠遜其他同類型作品，所以受歡迎程度也只屬一般。







亦或許是平面格鬥方面的連翻失利，所以在《GOLDEN AXE～THE DUEL～》推出不久後，SEGA便公布不會再製作平面的對戰格鬥遊戲，雖然對於平面對戰格鬥遊戲確實是一個損失，不過此舉亦令往後SEGA能更專注立體對戰格鬥方面的發展，使日後立體對戰格鬥遊戲進入一個更新的紀元。



平面形式、三次元意念——《DARK EDGE》



一直為市場提供多元化遊戲的SEGA，在格鬥風仍盛行的九三年，以當時高性能的基板SYSTEM 32開發了該公司首個對戰格鬥作品《DARK EDGE》。

《DARK EDGE》是個以平面形式，利用放大縮小效果和精細華麗畫面來表現立體空間感的遊戲。其中以三次元為主軸，讓玩者於縱橫無盡的戰場上驅馳，亦由於其自由度極高，所以風格和操作方法上也與一般的對戰格鬥遊戲亦有着差異。



其實《DARK EDGE》的操作方法與較近期的《EHRGEIZ》和《超鋼戰紀KIKAIOH》頗為相似，他們同樣是以控桿作為角色三百六十度的全方位移動，加上輕重拳蹴四組攻擊，以及自主性規制的跳躍設計，令角色能於空間中自由活動，所以簡單點來説，《DARK EDGE》與現時的立體對戰格鬥遊戲根本沒有兩樣，試想想對於立體多邊形技術仍未發達的當年來説，遊戲所帶來的震撼是何其巨大？





雖然《DARK EDGE》於日本國內的而且確獲得不俗的評價，不過反觀在香港，由於當年引入此作品的遊戲機中心實在少之又少，所以能有緣一睹遊戲的人着實並不多，是比較可惜的地方。

然而《DARK EDGE》的成功，以及遊戲中先驅性的三次元意念，對於日後同廠的名作系列《VIRTUA FIGHTER》有着極深遠的影響之餘，同時也令剛萌芽的立體對戰格鬥遊戲健康地成長。





© SEGA 1993
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994 1995

參考文獻：《格鬥遊戲秘笈～SUPER BATTLE～》、《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》

專欄專題 舊機經典遊戲

Text by Fukuda

機種：FC/ 製造商：BANDAI
發售日：88年8月12日
遊戲類型：RPG
售價：5800日圓

DRAGON BALL大魔王復活

© バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動畫・
© BANDAI 1998

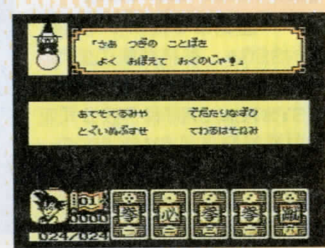
少年悟空的咭片大冒險

龍珠遊戲最具創意之作

《DRAGON BALL大魔王復活》是BANDAI繼《DRAGON BALL神龍之謎》後的第二集《龍珠》遊戲，它採用當年非常創新的咭片戰鬥系統，不但提高了遊戲的趣味而且亦能配合那時極流行的萬變咭，奠定日後各款《龍珠》遊戲的發展路向。



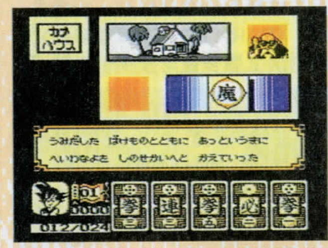
■在冒險場面很容易GAME OVER



■密碼接關畫面

無閑慘遭毒手

故事由悟空等人在龜屋內找到無閑的屍體作開端，為了報仇悟空於是借助龜仙人、樊子、蘭芝和八戒等朋友的力量對抗魔族，留意要完成這遊戲文字冒險部份可佔着不可或缺的重要性，但往往卻在不甚為意的情況下暗藏殺機。



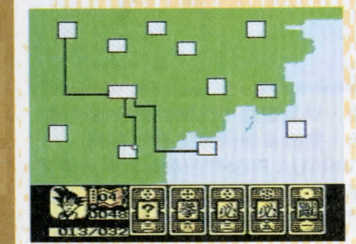
■在龜屋內看見笛子魔王手下遺留的紙張



■正欲出發到西都找樊子時遇到魔族來襲

漫遊世界

既然是以咭片來作掛帥，當然要在此介紹遊戲中咭片的作用吧，悟空最多可持有5張咭，需要使用其中一張來作移動，到埗後便需要選取一張咭，雖然通常會遇到戰鬥但有時卻可得到抽取功能咭的機會。



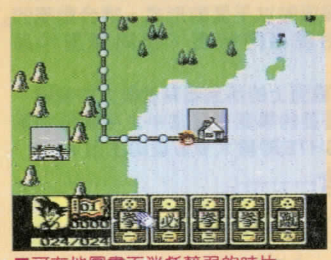
■世界地圖



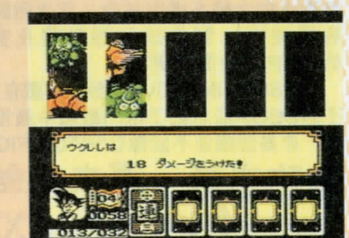
■每行一步都要抽咭，往往會有意想不到的結果

擁有好咭＝擁有一切

由於戰鬥時往往會遇到較強的魔族，兼且要應付桃白白或孫悟飯爺爺等超強對手，因此最好便在地圖畫移動時消耗點數少的咭片，當然亦可在遇到較弱敵人時盡量拋掉手中的廢咭，以儲備大量較強勁的咭片。



■可在地圖畫面消耗較弱的咭片



■一記強招轟至對手反擊不能

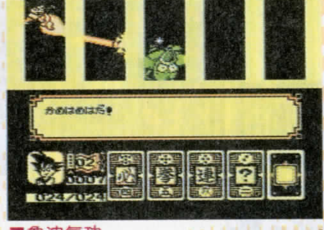
遊戲咭片能力分析



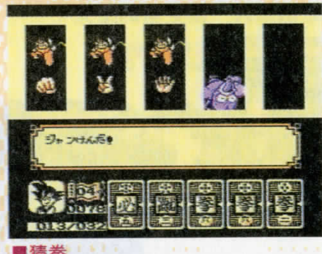
點數：地圖上的移動格數；戰鬥時的攻擊優先權及破壞力
文字：戰鬥時的防禦力及回避率
招式：可分為拳技、蹴技、連續技、必殺技和隨機決定5種

華麗必殺技登場

當悟空的等級不斷上升，可以使用的必殺技會慢慢增多，由最初的猜拳、二重殘像拳、龜波氣功、八手拳、三重殘像拳、如意棒以至逆龜波氣功等，破壞力有着顯著的分別。



■龜波氣功



■猜拳



第二十四回 超級機械人大戰的世界

by HAJIME少尉

第二次超級機械人大戰的公式記錄

天才科學家皮亞．穌魯達博士在某日根據自己的研究，得出了「在外宇宙，有強大的敵人在對地球虎視眈眈！」的結論。為保護這個幾近處於無防備的地球，他組織了秘密結社「聖十字軍Divine Cruzeidas(簡稱D.C.)」，以統一全世界的武力，組成對抗外星侵略者的地球聯合軍為目標。而以皮亞博士為中心，世界各地的超級機械人和駕駛者紛紛加入。不過，當中除了和博士抱有同一理念的人之外，還有不少是利用這狀況達成自己的野心、私利，甚至有討厭和平，提倡戰爭的人存在(地獄博士、撒比家、暗黑大將軍等人就是一個很好的例子……)。不久之後，D.C.開始自當初的崇高理念中脱軌，成為坐擁強大武力的世界征服集團，地球上的8成土地為他們所佔領。

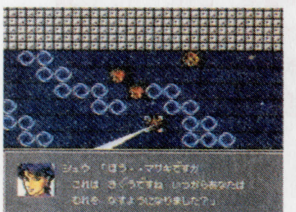
為阻止D.C.的野心，以旗艦白色基地Write Base(舊稱太空母艦／木馬號)為首，超級機械人與它們的駕駛者轉戰各地，集結正義力量。

而其中，Write Base隊遇上了駕駛著神秘機械人Cybaster的少年安藤正樹，他的加入無疑是一個貴重而強大的戰力，而且他與D.C.軍的青年科學家白河 愁更有著不為人知的過去……

隨著戰況日漸激烈，Write Base隊在各方支持下也投入了各新型、強力的機械人，像ν高達、新三一萬能俠、新鐵甲萬能俠等等。而且集結了不少志同道合的義士、各種「善意的協力者」；戰場由地上轉移至廣大無邊的宇宙、木星資源船朱比迪羅斯、月面、暗礁空域，粉碎了D.C.使用太陽砲的野心、宇宙怪獸基魯基魯根的陷阱。Write Base隊的各人亦逐步成長，成為超越D.C.的強大戰力。

最後在D.C.根據地查布羅的最後一戰中，乘上維路斯安的皮亞博士敗於Write Base隊手上，而他將「防衛地球」的責任交託予這班年輕人之後，便消失在爆炸之中……事實上，他只是個憂心於地球，對世界上各種超級機械人有著瘋狂熱愛的狂好者而已。







DC戰爭終結

為防止同樣事件再度發生，與及防禦有可能面對，來自外星的侵襲，由各國重組而成的統一政府，地球聯邦政府成立。而另一方面，D.C.並未完全瓦解，白河 愁到了木星，將皮亞博士的死訊告訴他的獨女留彌．穌魯達古之後便消聲匿跡。到底他的真意，他參戰的目的是甚麼？而同樣神秘的安藤正樹亦在終戰後再沒有出現……

俗稱《第二次超級機械人大戰》的「DC戰爭」隨著創立者皮亞博士的死而終結。不過，對在戰鬥中生存下來的人而言，這只是剛剛開始而已……

第二次超級機械人大戰 被封印的史實

以上就是一般官方的公式記錄。(注意，這是遊戲故事內的設定，和現實無關！)然而這並非事實之全部，它隱藏了國際聯盟所製造的究極高達Ultimate Gundam(後稱魔鬼高達Devil Gundam)成為D.C.的重要戰力，與及反D.C.民間游擊隊「神聖軍事同盟」這兩個重要的事實。在各方面對Write Base隊作出種種有形無形支持的「神聖軍事同盟」更是皮亞博士為防止D.C.失控，而暗地裡設立的敵對組織。此外，還有土門．卡遜、東方不敗與「魔鬼高達」等事件，由於它們暴露了國際聯盟的無能和低劣的情部收集能力，在地球聯邦成立之時便被刪去。(也就是《G》這外傳作品的由來……)

■武裝機甲士古蘭修

■魔裝機神Cybaster．《第二次》開始登場的原創機械

■擁有多個博士名涵的神秘天才青年．白河 愁

參考著作：

- 魔裝機神攻略Guide
- Super Encyclopaedia Super Robot Wars
- The History of Super Robot Wars
- Super Robot大戰大百科
- Super Robot大戰大圖鑑
- SFC用軟件《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》
- FC用軟件《第二次超級機械人大戰》
- GB用軟件《第二次超級機械人大戰G》

軟件資料：

《第二次超級機械人大戰》
1991年12月29日發售
FC用軟件
《第二次超級機械人大戰G》
1995年6月30日發售
GB用軟件

版權：
(C)ウィンキーソフト
(C)BANDAI・VICTOR・GAINAX
(C)BANPRESTO
1990,1991,1993,1994,1995,1996,1997

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st METAL GEAR SOLID
KONAMI 42票

2nd	DANCING BLADE任性桃天使！	KONAMI	39票
3rd	MYSTIC MIND	每日COMMUNICATIONS	37票
4th	封神演義	KOEI	17票
5th	SIMULATION RPG創作室	ASCII	16票
6th	怒首領蜂	S.P.S	15票
7th	山路賽車MAX2	ATLUS	13票
8th	比西霸希SPECIAL	KONAMI	12票
9th	BULE BREAKER BURST 2	HUMAN	8票
10th	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	5票

HYPER有腦SATURN榜



1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 41票

2nd	魔導物語	COMPILE	36票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	23票
4th	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店／ESP／GAME ARTS	19票
5th	DEEP FEAR	SEGA	15票
6th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	14票
7th	SLAYERS ROYAL 2	角川書店／ESP	12票
8th	狙擊千金小姐	CRYSTAL V	9票
9th	幻想水滸傳	KONAMI	5票
10th	孃樣特急	MEDIAWORKS	2票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1st FINAL FANTASY VIII	42票	開發度？%	SQUARE
2nd CYBERNETIC EMPIRE	39票	開發度45%	日本TELNET
3rd DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記	35票	開發度100%	XING ENTERTAINMENT
4th 山路賽車2	15票	開發度100%	ATLUS
? THE LEGAIA傳說	——	開發度98%	SCEI



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1st ADVANCED VG 2	43票	開發度？%	TGL
2nd 歡迎來到PIA CARROT 2	35票	開發度100%	NEC INTER CHANNEL
3rd BIO HAZARD 2	22票	開發度？%	CAPCOM
4th 拳皇'98	21票	開發度？%	SNK
? MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER	——	開發度90%	CAPCOM



你最喜愛的 N64 遊戲



1st 神奇計劃J	34票	ENIX
2nd 火炎之紋章64	30票	任天堂
3rd 實況足球3	12票	KONAMI
4th SUPER MARIO 64	8票	任天堂
5th 007金眼睛	5票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



1st MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	28票	CAPCOM
2nd 街霸3 2nd IMPACT	27票	CAPCOM
3rd 拳皇98	14票	SNK
4th TIME CRISIS 2	12票	NAMCO
5th 拳皇97	8票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



1st	莉娜	28票
2nd	可拉娜	25票
3rd	八神庵	11票
4th	LEON	9票
5th	真宮寺櫻	4票



日本雜誌《FAMILY 通》10月16日號，讀者人氣榜

統計日期截至10月6日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	2	METAL GEAR SOLID	KONAMI
2	1	FINAL FANTASY VII	SQUARE
3	3	櫻大戰2	SEGA／RED
4	4	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX
5	6	BIO HAZARD 2	CAPCOM

© 1998 SQUARE
© 1998 KONAMI © 1997 RED

新城997 有腦事件簿






新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第82期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《G GENERATION》海報 1名
麥志恒Z600×××(1)

《NOON》貼紙 1名
LUI LING SIU P005×××(6)

《METAL GEAR》軍牌 2名
李家豪Z609×××(1)
林樹基Z366×××(0)

《DAM DAM STOMLAND》貼紙 5名
LUI KOK HO Z621×××(0)
阮永傑I772×××(5)
LAU MAN KIN Z462×××(8)
梁子敬Z520×××(3)
凌家傑Z608×××(7)

《PARAPPA》公仔匙扣 1名
郭懷端K150×××(5)

《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板 3名
WANG TAT YUEN V015×××(A)
何富洪Z475×××(0)
葉榮森Z409×××(2)

《ROCKMAN X》遊戲機 2名
彭思維Z558×××(7)
梁美琪Z463×××(3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

PS遊戲《POCKET FIGHTER》............ 1名
《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 5名
《STREET FIGHTER EX2》海報 5名
《SENTIMENTAL GRAFFITI》鎖匙扣 3名
《鐵拳2》鎖匙扣 2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:10月20日

姓名:________ 年齡:________
身份證號碼/護照號碼:________ 聯絡電話:________
地址:________
____
電郵地址:(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:________ ________
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至10月3日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦Saturn榜

□1.THE GAME MAKER
□2.心跳PRETTY LEAGUE
□3.OVER DRIVIN' III
□4.CAPCOM GENERATION第2集
□5.戀愛候補生
□6.DESTREGA
□7.三國志II
□8.織田信長傳
□9.BALZE & BLADE BUSTERS
□10.ADVANCED V.G. 2
□11.NACOM ANTHOLOGY 2
□12.第五元素
□13.FIGHTING ELLUSION K-1 REVENGE
□14.GUARDIAN RECALL!守護獸召喚
□15.幪面超人
□16.BEAT MANIA
□17.SENTIMENTAL JOURNEY
□18.METAL GEAR SOLID
□19.任性桃天使
□20.MYSTIC MIND

HYPER有腦SATURN榜

□1.SOLVICE
□2.CAPCOM GENERATION第2集
□3.英雄傳説I & II
□4.SHINING FORCE III冰的邪神宮
□5.機動戰艦NADESICO THE BLANK 3YEARS
□6.STREAM HEART'S
□7.數碼暴龍VER.S
□8.麻雀學園祭DX
□9.拳皇THE BEST COLLECTION
□10.電車GO!EX
□11.初戀物語
□12.BACKGUINER~飛翔編
□13.櫻通信
□14.櫻大戰2~求你別死去
□15.魔導物語
□16.超級機械人大戰F完結編
□17.LUNAR 2 ETERNAL BLUE
□18.DEEP FEAR
□19.拳皇'97
□20.SLAYERS ROYAL 2

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。

新GAME時間表

PlayStation

拾月

10月15日	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	中島美雪「NAMIROMU」	ORASHION	5800日圓	ETC
	CAPCOM GENERATION~第3集 歷史由這裡開始~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	MTB DIRT CROSS	SAMMY	5800日圓	RAC
	四川風激辛麻雀	C- LAB	4800日圓	TAB
	GRAND NEW 島大冒險	秀和 SYSTEM	5800日圓預定	RAC
	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	ACT
	AZITO 2	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	TRUMP 賞金!	BOTTOM UP	4800日圓	TAB
	秘密戰隊 V DELXUE	每日 COMMUNICATION	6800日圓	AVG
22日	■POP N' POP	TAITO	4800日圓	PUZ
	瑪利亞~你們誕生的理由~(THE BEST)	AXELA	2800日圓	AVG
	火星物語	ASCII	6800日圓	RPG
	火星物語(10大付錄限定版)	ASCII	9500日圓	RPG
	五龍陣 ELECTRO	ASUKU	4800日圓	PUZ
	L.S.D.	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	設計衛門 KIDS	ATENA	5800日圓	RPG
	ROX	ALTRON	5800日圓	PUZ
	DIGITAL FIGURE 依娜	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.1 The 麻雀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.2 The 將棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.3 The 五目並	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	森高千里 東京狩獵行	KOEI	4800日圓	AVG
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	SPT
	競馬 EIGHT'98 秋冬	SHANGRI · LA	6400日圓	SLG
	LOVE GAME'S 呼叫網球	Tears	2800日圓	SPT
	ALLBIRD FORCE AFTER	BANDAI	5800日圓	SLG
	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	THE COMPANY~把那個鎮獨佔~(THE BEST)	HUMAN	2800日圓	SLG
	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	VIRTUAL PACHINSLOT OLYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	★ROCKMAN BATTLE & CHASE (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
29日	雷弩機兵 GUY BRAVE II	AXELA	5800日圓	ARPG
	AFRAID GEAR	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	GREAT HEAT	ENIX	5800日圓	ETC
	童夢之野望 2 The Race of Champions	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	御意見無用 2	KSS	5800日圓	RPG
	男女商店會~初遇傳說之劍	講談社	5800日圓	SRPG
	HYPER OLYMPIC IN 長野 (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION MONSTER HOUSE SPECIAL	SUNSOFT	3980日圓 ETC	ETC
	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	ETC
	PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME	日本 TELNET	5200日圓	ETC
	全超級機械人大戰 電視大百科	BANPRESTO	6800日圓	SPT
	海之 OH! YAH!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
10月	莉嘉伊亞傳說	SECI	5800日圓	RPG
	GEOMETRY DUEL	TAKARA	5800日圓	AVG
	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT

拾壹月

11月5日	■THE · 心理遊戲 IV	VISIT	5800日圓	ETC
	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARTDING	5800日圓	SLG
	爆發! 怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	PUZ
	ROCKY X HOPPER (THE BEST)	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	ACT
	LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	SPEED UP	SAMMY	5800日圓	不詳
	MONSTERSEED	SUNSOFT	5800日圓	RPG
	日本職業高爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	歡迎來到 FAMILY RESTAURANT !(暫稱)	BAK	5800日圓	SLG
12日	ANOTHER MIND	SQUARE	5800日圓	AVG
	虎!虎!虎! (廉價版)	DAZU	2800日圓	STG
	SMASH COURT 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	PIONEER LDC	5800日圓	不詳
19日	■BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	5800日圓	STG
	職業麻雀 PLUS 2	ATENA	4800日圓	TAB
	ADVAN Racing	ATLUS	5800日圓	SPT
	SIMPLE 1500系列 Vol.5 The 圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.6 The 花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	神氣十足組 2	講談社	4300日圓	PUZ
	武戲	KONAMI	5800日圓	FIG
	PITFALL 3D	VICTOR SOFT	5800日圓	ACT
26日	■TOYS DREAMS	KSS	5800日圓	SLG
	好奇心是殺貓?	ACSII	5800日圓	AVG
	ZIGZAG BALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	WAKU WAKU 排球	ATENA	4800日圓	SPT
	Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	4800日圓	ACT
	EXDOUS GUILTY	IMADIO	5800日圓	SPT
	COOL BOARDERS3	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	EURASIA EXPRESS 殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	5800日圓	AVG
	TETRIS PLUS (廉價版)	JALECO	2800日圓	PUZ
	1 on 1	CHILDA	5800日圓	SPG
	雪割之花	SCE	4800日圓	AVG
	D2 漫畫 魯邦三世	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2 漫畫 狙擊 13 (1) 加拉路之野望	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2 漫畫 狙擊 13 (2) 見不到的軍隊	DAIKI	2300日圓	ETC
	LIBEROG RANDE	NAMCO	5800日圓	SOC
	FAST KISS 物語	HUNEX	5800日圓	AVG
	久遠之絆	HORK	5800日圓	AVG
	要吃那精采的飯盒 2次3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	★ROCKMAN X 4 (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
上旬	■貓貓翻孫	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	本格花札	ALTRON	5800日圓	ETC
中旬	G-POLICE	SCE	6800日圓	STG
下旬	WIZARD'S HARMONY R	ART SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	MISSLAND 2	ALTRON	5800日圓	AVG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	鈴鹿 & 時間耐久 CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
11月	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	價格未定	SLG
	FIFA WORDCUP 98 ~FRANCE 總集~	SQUARE	5800日圓	SPT
	MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~	CAPCOM	5800日圓	不詳
	徹底解釋 必勝道場 山佐 & 維奧里亞	廣美	6800日圓	SLG
	VISLAND 8	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	Juggernaut~戰慄之門~	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	破壞王 ~KING OF CRUSHER~	FAB	5800日圓	FIG
	初戀情人節 SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC
	★名偵探柯楠	BANDAI	5800日圓	AVG

拾貳月

12月3日	玉繭物語	元氣	價格未定	RPG
	DANCE !DANCE !DANCE !	KONAMI	5800日圓	ETC
	HARD EDGE	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	★前進吧!海賊	ARTDING	5800日圓	不詳
10日	■路斯化 · 今古	東芝 EMI	5800日圓	不詳
	■LORD MONARCH~新 · 佳亞王國記~	東芝 EMI	5800日圓	不詳
	真愛物語 2	ASCII	6800日圓	AVG
	BOMBER MAN	HUDSON	5800日圓	ACT
	TSUMU	HECT	4800日圓	PUZ
	MAVI BABY STORY	POLOS	5800日圓	不詳
	★悠久幻想曲 ensemble	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
17日	西陣彈珠天國 Vol.3	KSS	5800日圓	ETC
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	★認定王 岡田敏之詰將棋教室	ASCII	4800日圓	ETC
	★維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800日圓	SLG
23日	山崎一夫和西原理惠子之麻雀遊戲' 99'	MEDIA LINK	價格未定	TAB
上旬	學校創作室!!2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
下旬	■MISANA FALSE	HUMAN	5800日圓	AVG
	陸行島不思議迷宮 2	SQUARE	價格未定	RPG
12月	■BOYS BE...2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	■CRASH BANDICOOT 3	SCE	價格未定	ACT
	■SOUND NOVEL EPISODE2 鎌鼬之夜 特別篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之 MENU	HUMAN	5800日圓	SLG
	LUNATIC DAWN 3	ARTDING	5800日圓	RPG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	THOUSAND ARMS	ALTUS	價格未定	RPG
	CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家門~	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	價格未定	FIG
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	MONSTER★RACE	KOEI	4800日圓	RAC
	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	價格未定	不詳
	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	WONDER TRACK	SCE	5800日圓	ACT
	SPACE INVADER 2000	TAITO	2000日圓	STG
	電車 GO !2	TAITO	5800日圓	SLG
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	成為魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	哥斯拉:TRADING BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	蒸氣機關車運轉 SIMULATION	TOMY	價格未定	SLG
	超喜歡電車	TOMY	價格未定	SLG
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE 職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	價格未定	RAC
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	聖龍傳說(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	桃太郎傳說	HUDSON	價格未定	RPG
	SILENT MOBIUS ~幻影之墮天使~	BANDAI VISUAL	6800日圓	SLG
	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	價格未定	SLG
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	橫越美國 ULTRA QUIZ 復刻版	VICTOR SOFT	2800日圓	TAB
	CIVILIZATION 2	HUMAN	價格未定	SLG
	100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	★THEME			
	★必殺彈珠 STATION 3~很多原始人~	SUNSOFT	價格未定	ETC
	★Hello kitty white Present	HUDSON	5800日圓	不詳

玖捌年秋

Fighting Eyes	SOLAN	價格未定	不詳
GARURU~RIDING REVOLUTION~	MASIYA	價格未定	不詳

玖捌年冬

To Heart	AQUA	價格未定	AVG
空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
天下統一	UNBALANCE	5800日圓	SLG
BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	6800日圓	不詳
錬金術士 2	GUST	5800日圓	SLG
黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
POPOROGUE	SCEI	5800日圓	RPG
給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	SLG
對戰!!DREAM CIRCUS (暫稱)	TGL	價格未定	SLG
PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	價格未定	不詳

玖捌年

ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
SIMPLE 1500系列 The 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
MAGIC ANIMALS	J · WING	5800日圓	SLG
真髓 · 圍棋仙人	J · WING	8900日圓	TAB
2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
新世紀 GPX 高智能方程式 (暫稱)	VAP	5800日圓	RAC
WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
英雄志願 -Gal Act Heroism-	MICROCABIN	6800日圓	RPG

今冬發售

■邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
■貓待	HUMAN	6300日圓	AVG
TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	不詳
UFO	ASCII	價格未定	不詳
WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AVG
RING RISE	ASCII	5800日圓	不詳
魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
悠久之伊甸園	ASCII	價格未定	不詳
FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800日圓	SLG
ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
SAKADIA	SCE	價格未定	AVG
SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
水族館 PROJECT	TEICHIKU	價格未定	SLG
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
機動戰士高達 馬沙之逆襲	BANDAI	6800日圓	ACT
MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800日圓	ACT
REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG

玖玖年

99年1月	■頭文字D	講談社	5800日圓	RAC
	■SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交叉點	TUNE SOFT	5800日圓	不詳
	■超級英雄作戰	BANPRESTO	價格未定	RPG
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	麻雀 (暫稱)	I'MAX	5800日圓	TAB
	快刀亂麻 雅	IMADIO	價格未定	ACT
	神氣十足組 3 (暫稱)	講談社	4300日圓	不詳
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	TURNING POINT	NAXAT	5800日圓	不詳
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀(暫稱)	NAXAT	4800日圓	TAB
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	不詳
	★BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	★ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	不詳
2月11日	CYBER TACTICS NET SLIDERS (暫稱)	SYSTEMSOFT	6800日圓	SLG
下旬	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
2月	■COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日圓	RAC
	■SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生編	TUNE SOFT	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	★HEART OF TACTICS	SAMMY	價格未定	不詳
	★宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800日圓	不詳
	★悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIA WORKS	3800日圓	不詳
99年3月	1970年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	價格未定	STG
	N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	STG
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	★小巨人	TAKARA	5800日圓	不詳
99年春	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	價格未定	AVG
	■勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	STRAY SHEEP	ROBOT	5800日圓	ACT
	★後夜祭	翔泳社	價格未定	不詳
	★SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	★裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800日圓	STG
	★DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	不詳
99年夏	海底人的休息日 (暫名)	ARTDING	價格未定	不詳
99年	■DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售未定

■OPTION TUNING CAR BATTLE	JALECO	價格未定	RAC
彈珠俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
厄慘 (暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
多利弗斯魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
宇宙機動 VANARK	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	SLG
森林王國 (暫名)	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	SRPG
眠之繭	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	不詳
BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
DIGITAL ART COLLECTION (暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
傳說機面人的遺言 (暫名)	WIZARD	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

SYNCHRONI CITY	A.D.M.	價格未定	AVG
THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
ECO	ENIX	價格未定	SLG
TOME RAIDER 3	ENIX	價格未定	ACT
勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
MYSTIC ARK	ENIX	價格未定	RPG
MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社	價格未定	SOC
FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	SQUARE	5800 日圓	不詳
bad mojo (company 專用)	OPENBOOK9003	5800 日圓	不詳
羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳 COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
ARKS 1000~ 目標!究極召喚師 ~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
ACTUAL ICE HOCKEY	KONAMI	4800 日圓	SPT
加油伍右衛門	KONAMI	價格未定	不詳
GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
CONTRA ~ 戰爭的遺產 ~	KONAMI	價格未定	STG
JERSEY DEVIL 之大冒險	KOANMI	價格未定	ACT
心跳回憶 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
SEA BUS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	價格未定	不詳
VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
PARRAPA 2	SCE	價格未定	ACT
1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
馱果子屋 KID	瀧工房	價格未定	不詳
究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
SNOW QUEEN	東北新社	4800 日圓	ETC
誰人都遊戲銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO 編（暫名）	德間書店	4800 日圓	TAB
TOMY CAR	TOMY	價格未定	RAC
L 之季節	DONKEY HOUSE	價格未定	不詳
DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
3D FLY SHOTING（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ACTION RPG（暫名）	NAMCO	價格未定	RPG
槍 GAME（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
新子育 QUIZ MY ANGEL（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	價格未定	不詳
Jump KID（暫名）	NEW	價格未定	不詳
魔女子大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800 日圓	FIG
真機械人戰線	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	不詳
OGARIAN 亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
"BACK 佳拿 ~ 甦醒的勇者們 ~ - 完結編[之後,向著明天]-"	BRAINKIDS	5800 日圓	SLG
重裝機兵 維京 2	MASIYA	5800 日圓	ACT
★SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	價格未定	SPT
★實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
★探偵神宮寺三郎 noW & thEN(暫稱)	DATA EAST	價格未定	不詳

SATURN

拾月

15 日	CAPCOM GENERATION~ 第 3 集 ~ 歷史從這裡開始	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	SEGA AGES MICKY MOUSE 不思議城大冒險	SEGA	4800 日圓	ETC
22 日	ROX	ALTRON	5800 日圓	PUZ
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 CD+ 擴張 RAM 卡	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M 擴張 RAM 專用）	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800 日圓	STG
	魔法繩 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800 日圓	PUZ
	THE COMPANY~ 把那個鎮獨佔 ~(SATURN COLLECTION)	HUMAN	2800 日圓	SLG
29 日	■本格花札	ALTRON	5800 日圓	TAB
	VIRTUA CALL S	KID	6300 日圓	AVG
	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	6800 日圓	AVG
	SEGA 三四郎 真劍遊戲	SEGA	4800 日圓	ETC
	FALCOM CLASSIC 2	日本 VICTOR	5800 日圓	RPG
	FALCOM CLASSIC 2 (限定版)	日本 VICTOR	5800 日圓	RPG
下旬	Miss. Bag 大冒險	VING	3800 日圓	ACT
11 月 5 日	REAL 麻雀 ADVENTURE	SETA	6800 日圓	TAB
	FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~	DAIKI	6800 日圓	AVG
	★新世紀福音戰士與愉快的朋友們	GUST	6800 日圓	TAB
12 日	SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3	TEL 研究所	5800 日圓	TAB
19 日	BALL DELAND	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	she'sn	KID	6800 日圓	AVG
	全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800 日圓	SPT
26 日	★ SIDE POCKET 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800 日圓	SPT
	GRANDIA (MEMORIAL PACKAGE)	GAME ARTS	4200 日圓	RPG
	IDOL 雀士 限定版	JALECO	7800 日圓	TAB
	e'tude prologue ～心動～	拓洋興業	5800 日圓	AVG

拾壹月

11 月	CAPCOM GENERATION~ 第 4 集 ~ 孤高的英雄	CAPCOM	5800 日圓	ACT

拾貳月

12 月 3 日	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800 日圓	SRPG
	FARLAND SAGA 時之道標 (限定版)	TGL	7800 日圓	SRPG
	★ WINNINGPOST PROGAME'98	KOEI	6800 日圓	SLG
10 日	★悠久幻想曲 ensemble	MEDIAWORKS	3800 日圓	AVG
12 月	■琉璃色之雪	KID	6800 日圓	AVG
	CAPCOM GENERATION~ 第 5 集 ~ 格鬥家們	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	6 Inch MY DARING	KID	5800 日圓	AVG
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	續 初戀物語 ~ 修學旅行 ~	德馨書店 INTERMEDIA COMPANY	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	4800 日圓	ETC

玖捌年秋

DERBY STALLION (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
FRIENDS~ 青春的光輝 ~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200 日圓	SLG
WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800 日圓	STG

玖捌年冬

七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800 日圓	ETC
NOEL 3	PIONEER LDC	價格未定	AVG

玖捌年

EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800 日圓	ACT

玖玖年

99 年 2 月	★悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800 日圓	AVG
99 年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800 日圓	SLG

發售未定

彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800 日圓	SLG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社	價格未定	SOC
神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800 日圓	AVG
魂斗羅 ~ 戰爭之遺產 ~	KONAMI	價格未定	ATC
怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戰略 Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800 日圓	RPG
SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800 日圓	ARPG
海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
"BACKGUINER 甦醒的勇者們 ~ 完結編 ~「之後,邁向明天」"	VING	5800 日圓	SLG
制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800 日圓	AVG

NINTENDO 64

拾月

23 日	與凶手解決!64 偵探團	IMAGINEER	6980 日圓	ETC
30 日	CITY TOUR GRANDPRIX 全日本選手權	IMAGINEER	價格未定	RAC

拾壹月

11 月 14 日	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800 日圓	ARPG
27 日	WRECTRESS	IMAGINEER	價格未定	ACT
	KNIFE EDGE	NAMCO	價格未定	STG
下旬	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800 日圓	SLG
	湖川垂釣 64	PACK IN SOFT	價格未定	RPG
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
11 月	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

拾貳月

12 月 4 日	■ GETTER LOVE!!	HUDSON	價格未定	TAB
26 日	■新日本職業摔角 鬥魂炎導 2	HUDSON	價格未定	SPT
12 月	ZOOL	IMAGINEER	價格未定	RPG
	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980 日圓	RAC
	叮噹 2 大雄與光之神殿	EPOCH 社	6800 日圓	ACT
	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	6980 日圓	RAC
	TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱)	NAMCO	6980 日圓	RAC
	加油伍右衛門	KONAMI	價格未定	ACT
	牧場物語 2	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

玖捌年秋

98 年秋	ORGE BATTLE 3	QUEST	價格未定	SLG
	BANJO 與 KAZOOIE 之大冒險	任天堂	6800 日圓	ACT
	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC

玖捌年冬

98 年冬	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	WIN BACK	光榮	7800 日圓	ACT
	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆笑人生 64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	ETC

玖捌年

98 年	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
今冬發售	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800 日圓	SPG
99 年春	SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	★新世紀福音戰士 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳

發售未定

未定	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980 日圓	RPG
	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800 日圓	FIG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800 日圓	SPT
	MEGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	CAPCOM	6800 日圓	PUZ
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980 日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D（暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800 日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳説 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKET MON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT

NEO-GEO

發售日未定	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG

NEO-GEO POCKET

10 月 28 日	POCKET SPORT 系列 NEO-GEO CUP' 98	SNK	3800 日圓	SPT
	POCKET SPORT 系列 BASEBALL STARS	SNK	3800 日圓	SPT
	POCKET SPORT 系列 POCKET 網球	SNK	3800 日圓	SPT
	POCKET 格鬥系列 KING OF FIGHTERS R-1	SNK	4500 日圓	FIG
	瓜小姐的成長日記	SNK	3800 日圓	不詳
	將棋之達人	SNK	3500 日圓	TAB
	通信四人打 每處也是麻雀	SNK	3500 日圓	TAB
	連結 PUZZLE ACE	SNK	3500 日圓	PUZ

DREAMCAST

拾壹月

11 月 27 日	PENPEN TRiICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC

拾貳月

12 月	■ SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG

玖捌年冬

98 年冬	■ MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	價格未定	RAC
	BLUE STINGER	SEGA	價格未定	ACT
	GODZILLA GENERATIONS	SEGA	價格未定	不詳
	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA RALLY 2	SEGA	價格未定	RAC
	VIRTUAL FIGHTER 3tb	SEGA	價格未定	FIG
	JULY	FORTYFIVE	價格未定	AVG
	D 之食桌 2	WARP	5800 日圓	AVG
	★ Evolution	SEGA/ESP	價格未定	RPG

玖玖年

99 年 1 月 14 日	■戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG
1 月	★ Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
2 月	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	AVG
	★關東競馬新聞協力 SPECIAL DIALUP DIGITAL	競馬新聞	6800 日圓	不詳
3 月	★麻雀 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8 月	★ ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	★大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
99 年春	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	★飛龍之拳列傳 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	★ YELLOW DANCING(暫稱)	CRI	價格未定	ETC
	★ Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	★虹色天使		價格未定	不詳
	★ DINAMITE ROBOT	童	價格未定	不詳
	★紫炎龍	童	價格未定	不詳
	★ J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	★創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG

發售未定

THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
★機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG

無責任新GAME評壇

心跳美少女棒球～熱血乙女青春日記～



PlayStation/SLG/XING/5800日圓
© 1998 XING

有玩過上集的人該對此遊戲有些印象，遊戲系統方面沒有作出太大的改動，反而在ADVENTURE方面則比較注重，而且亦做得有一定水準；反而在比賽方面，今次做出來的「公仔」，則容易令人難以分辨，如果比賽時亦能分別出不同人物的話，那就更出色了！(山寺良牙)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

當我對這些育成SLG有點麻木的時侯，哎，居然出現這隻《熱血青春日記》。玩的是培養一班女孩子打棒球，WELL，題材也譽新鮮吧。而且系統也不錯，除了可設定整體的隊伍的培訓活動外，更可調校每位隊員的各項能力，故系統的複雜性是比好一些育成SLG強。不過一隊有十人，一人又有十多項數值，要拉上補下的拉好這百多項數據可不是易事。但是我最不滿的就是那件球衣，可惡的是熱褲一條，根本不合實際需要，也許只是用來賣弄大腿吧。(小健健)

評分：

人物／機械：3.5
畫面：3.7
音樂／音效：3.0
故事：2.9
操作性：3.2
投入度：2.8
原創性：4.0
難易度：3.5
移植度：——

平均分：3.32

SENTMENTAL JOURNEY



PlayStation/TAB/BANPRESTO/6800日圓
©マーカス/サンライズ•バンプレスト•三菱商事
© BANPRESTO 1998

雖然這遊戲的人設並不是出自甲斐智久的手筆，但Q版的人物同樣是十分可愛。筆者覺得這遊戲最特別的地方就是以女角的好感度作為遊戲最終的決勝關鍵，真是十分有新鮮感，而且加上遊戲有不少MINI GAME、EVENT和特別的玩法，這可以算是一個不俗的遊戲，不過由於遊戲進行時，電腦是不會CUT掉一些對手(電腦)的行動，這樣令到玩者會感到沉悶。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：—
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：—

平均分：2.93分

如果在同一期書內玩過兩隻性質有點相似的遊戲，質素上亦有明顯距離的話，任誰也無法全情投入於那隻做得較差的吧。採用雙六形式的《SJ》有上述所提出的問題，首先把甲斐智久美麗可人的女角變成Q版已是罪無可恕(其實我對原作沒存有好感)，再加上蝸牛般的表達手法足以令玩者等到發火，還是轉碟玩回《城市大贏家》好了。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：3.0分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.0分
故事：3.0分
操作性：2.0分
投入度：2.0分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.56分

機動戰艦 NADESICO The blank of 3years



SATURN/AVG/SEGA/6800日圓
©ジーベック／ナデシコ製作委員會•テレビ東京
© 1998 SEGA

乘着電影版的上映而推出的這遊戲，雖然能吸引一班《機動戰艦》擁躉的支持，但亦因為需要對原作的故事有一定的認識，因此本來沒有看原作的人會很難有投入感；玩法方面，這次改以電子小說的形式進行，由於電腦遊戲常有這種類型的作品，對日本人來說是沒有難度的，但對本地遊戲迷就會帶來一定的抗拒感，總之，喜歡《機動戰艦》的人不妨買來作個紀念，否則就要想清楚了。(J.J)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：4.3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.54分

改編自同名動畫的遊戲《機動戰艦NADESICO～The blank of 3 years～》，已經是同機種的第二個作品，與前作同樣遊戲仍以原創劇情為主軸，不過形式上就由前作的戀愛冒險遊戲變成為現在的電子小說。在遊戲性方面的而且確較前作略為遜色，可是故事和音效表現亦頗為不俗，對於該動畫的支持者而言，是個不能錯過的作品。(KOTARO)

評分

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

第五元素

PlayStation／AVG／HUDSON／5800日圓
© 1998 HUDSON SOFT
© 1998 Kalisto

非常典型的一隻3D AVG，又是在迷宮內找下出路、打下敵人，最大的賣點可說是有好萊塢電影作背景。然而，遊戲中那個可以使用兩個角色去進行冒險這系統也蠻有趣，而且兩個角色的特性也不盡相同。而且玩同一個MISSION也好，用不同角色要走的路也有所不同，實在要一讚。不過，此GAME中的多邊形表現未如理想，非常粗糙，而在迷宮的設計也略欠立體感。希望HUDSON在多邊形技術上多加努力吧。(小健健)

評分：

人物／機械：2.4
畫面：2.5
音樂／音效：3.0
故事：2.4
操作性：3.6
投入度：3.7
原創性：3.5
難易度：3.7
移植度：——

平均分：3.1

這遊戲給我第一個感覺便是在玩《TOMB RAIDER》，因為在操作上和動作兩者都十分相似，不過在認真地玩之後，發覺兩者都有不少分別，首先的便是這遊戲有兩個角色可以使用，而且玩者使用不同的角色玩同一關都會有不同的路線，還有這遊戲在聲效方面似乎比TOMB RAIDER優勝得多（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.56分

總評：

這兩個星期所推出的遊戲確實有相當的數目，只是因版位所限而未能一次過全部刊出罷；從注目度來看，當然是首推最近在港日都成為熱潮的《BEAT MANIA》吧，這個可說是KONAMI繼《心跳》之後又一慢熱的作品，至於《幪面超人》則因為其可玩度比預期為高，也是熱門遊戲之一，但不應錯過的是GB遊戲《DQ MONSTER》，由於這是自DQ6以來期待已久的DQ新作，加上以近期吃香的怪物育成為重點，似乎也是值得一玩的遊戲。(J.J)

幪面超人



PlayStation／FIG／BANDAI／5800日圓
©石森プロ・東映 © BANDAI 1998 MADE IN JAPAN

由平面到立體、動作到格鬥，《幪面超人》在遊戲形式上的而且確有着很大轉變，同樣是以幪面超人超人一號和二號為主題，但是所表現的原著色彩和特撮世界氣紛則完全相違。遊戲採用立體多邊形和MOTION CAPTIRE兩種技術，無疑是令遊戲生色不少，不過只能單人同時進行，而且敵我相方的表現人數亦有着限制，這點則可算是一個倒退。（南光太郎）

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.75分

很久沒有玩過這樣有趣的遊戲了，以幪面超人為題來推出3D格鬥，看來效果不錯。筆者最喜歡的便是SHOCKER MODE，因為玩者是要以成為最強的怪人為目標，去打倒正義，而且在完成了這個模式後，便會出現一個超正的ENDING。還有遊戲中是有得抽卡的，齊集了的時候會感到很高興的哩。（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.81分

DESTREGA



PLAYSTATION／FIG／KOEI／5800日圓
© 1998 KOEI

嗯，這是KOEI繼三國無雙後的第二隻立體格鬥遊戲，在畫面及流暢性方面都大大的提高了不少水準。雖然驟眼看來真的可以當他它是一隻射擊遊戲，但是當多玩一會，便可以了解箇中的相互剋制系統以及複合魔法的設計，這些系統的而且確令遊戲性及耐玩性大大增加。另外那個可使用三國無雙人物的秘技，更令小的不得不想使用全部人物完成遊戲。

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：-- 分

平均分：3.37分

兩年前KOEI公司首次推出格鬥遊戲《三國無雙》，已令人對這公司製作3D遊戲的能力重新估計，而最近推出的《DESTREGA》，除了畫面方面有了一定的改進外，亦引入了不少新嘗試，其中那充滿3D感的場地系統，就為玩者帶來一個新的戰鬥方法，只是當對戰雙方相距較遠時，很難有機會再次接近對手，而且人物實在縮得太細小，令投入感稍為降底，但總括而言，這仍是一隻值得一讚的作品。（J.J）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.5分

NAMCO ANTHOLOGYS 2



PlayStation／ETC／NAMCO／5800日圓
© 1993 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1986 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 1992 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

作品是系列的第二作，和上一集一樣集合了四個經典遊戲。個人覺得除了《PATMAN》的外其餘三個遊戲也有其可玩性，尤其是《時之鍵傳說》的Arrange版，和Original版可說是判若兩人，《KING OF KINGS》也是必玩之作，高爾夫球亦不差。如作品內有另一個遊戲代替《PATMAN》的話，可說是一個必買選擇。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4.5分

平均分：3.16分

又是一隻經典遊戲精選集，今次NAMCO總共收錄了4隻經典遊戲；而且，和上集一樣，當中的遊戲會分為「Arrange」及「Original」兩種。這種體貼的設計的確可以滿足到懷舊及新加入的玩者。此外，「Arrange」模式在加入美麗的插畫及將人物動作改良後，確實予人一種全新的感覺。（Agent X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：3.38分

KNIGHT & BABY





PlayStation／RPG／TAMSOFT／5800日圓
© 1998 TAMSOFT

遊戲內多邊形的表現不錯，雖然故事方面較兒童向，但系統卻教人十分易上手。可是人物的造形此終較簡單，主角的「構造」怪怪的。相比之下，魔物們的設計卻較有心思，出招亦見華麗。整體而言遊戲屬中上之作，唯遊戲內是一個漢字也沒有的，不懂日語的人便要三思了。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：－－分

平均分：2.75分

起初還以為它是ARPG，看真點原來是一隻頗傳統的RPG，全3D視點配合多邊形畫面的確有一番新鮮感覺，雖然TEXTURE質素差了少許。角色造型尚可有趣，但對本人來說則有點傻，可是這並非最大的障礙，當玩了15分鐘過後便發現——好像沒有漢字？這對日文較差的玩者來說可算是最大障礙。（FUKUDA）

評分：

人物／機械：3.0分
畫面：3.0分
音樂／音效：3.0分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3.0分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.75分

CAPCOM GERNERATION ～第2集　魔界與騎士～

PlayStationS/Sega Saturn/2P/ACT/5800日圓/Dual Shock對應(PlayStation)
©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

集合了《魔界村》、《大魔界村》及《超魔界村》三隻遊戲的經典作品集，而且所有畫面均忠實地移植過來，故此對於喜愛此系列的朋友自然不容錯過。不過，就遊戲的內容來說，難度的確非常之高，就算是最低的難度，相信也要多次Continue才能過關。因此，對於沒有耐性的朋友，筆者還是建議不玩為妙！！(Agent X)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：5分
移植度：4.5分

平均分：3.19分

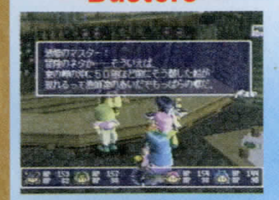
《CAPCOM GENERATION》是由以前的遊戲組合而推出的作品，所以在遊戲的畫面方面當然沒有現在的遊戲那麼好的了，但是遊戲性依然很高。這3集魔界村都各有特色，不過它們都有一個共同點，便是遊戲的難度一點也不低。（非洲）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：—
難易度：3.5分
移植度：—

平均分：2.36分

Blaze & Blade Busters



PlayStation/ ARPG/ T & E SOFT/ 4800日圓
© 1998 T & E SOFT,inc

雖然遊戲的整體表現和前作大致相同，可是系統和操作性方面則有着很大的進步。其中繼承前作角色資料、追加多個冒險景點，以及增設對戰專用模式「BATTLE ROYAL」，令玩者能育成角色作為對戰，使遊戲內容更為豐富。不過，遊戲最美中不足的地方，就是並未為續篇增設新的道具，令前作中已儲齊全般道具的玩者，很難有意慾繼續挑戰。(KOTARO)

評分

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.25分

上集這遊戲一出，已見黃啓及蝦子麵玩得津津樂道，然而看見畫面那些中規中矩的畫面，已知這遊戲是遊戲性高於一切。今次這個POWER UP版，遊戲性再次大增，除了可繼續使用上集的人物DATA外，還可以在朋友仔之間玩「養仔對戰」，不錯啊。但我總覺得玩這些遊戲絕不能像獨居老人的閉門造車，因為這會失去玩這遊戲的一大意義。所以在你對此GAME有興趣的同時，請快拉埋你的好朋友們下水。(小健健)

評分：

人物／機械：2.9
畫面：3.0
音樂／音效：4.5
故事：4.3
操作性：3.7
投入度：4.4
原創性：4.8
難易度：3.8
移植度：——

平均分：3.9

DRAGON QUEST MONSTERS~TERRY'S WONDERLAND



GAMEBOY／RPG／ENIX／4900日圓
©アーマー・プロジェクト／バードスタジオ／エニックス1998

不論你是否忠實的DQ擁躉，你都應該要試試這隻集天下遊戲特色於一身的作品。它擁有《袋怪》培育怪物成長的元素，配合現時相當流行的收集對戰玩法，還有勾起玩家多年記憶的歷代DQ經典劇情和鳥山明絕妙的怪物設計，儘管有甚麼理由我也會投入於《DQ MONSTER》的世界裏，因為最低限度怎樣都好過《DQ VII》的亞人類角色吧。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：4.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：4.5分
故事：3.5分
操作性：4.0分
投入度：4.5分
原創性：3.0分
難易度：4.0分
移植度：——

平均分：3.94分

《D.Q.》是一個由紅白機時代開始就已經被人和《F.F.》系列作比較的作品，到了現在這個《FF VIII》亦快將推出的年代，兩個系列之間的差異已經相當明顯，可以說《F.F.》是個以全世界為對象的作品，而《D.Q.》就似乎只停留在針對日本市場的階段，這次的《GAMEBOY》版亦可說是例子之一，雖說有着16M的大容量，但整體上畫面的進步其實不大，將養怪物視為遊戲主要系統其實亦沒有甚麼創意，雖然在下亦花上不少時間在這遊戲上，但亦不過是一種情意結罷。(J.J)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.5分

SORVICE



SATURN／ARPG／ALTRON／6800日圓
© ALTRON

在SATURN遊戲買少見少的情況下，竟又推出了一個可以不理的遊戲。由於SATURN的機能所限，其利用多邊形來製作的迷宮可說是十分簡單，雖然是每次進入時的構造也不同，可是總給人差不多的感覺。而且魔物們的設定亦十分令人噴飯，數大塊多邊形結合，又冇材質貼圖，真的是令人摸不著頭腦。莫説是迷宮多達100層，就是得5層亦難叫人提起興趣。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：－－分

平均分：2.68分

以卡片戰鬥來溶入動作冒險，這類遊戲比較少見，而且每次進入迷宮時，迷宮的構造也會變化，更增加其難度，至於魔法方面，亦算有逼也的演出；但始終最令人驚嘆的是此遊戲更利用SATURN的內藏時鐘，會令故事作出變化，如果這遊戲真的做攻略的話可真辛苦了！(山寺良牙)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

成為駕駛員吧！！

PS/VICTOR INTERACTIVE/SLG/1P/MEM/對應ANALOG /5800日圓
© 1998 BELUGA COMPUTER/Victoir Interactive Software Inc.

這遊戲可算是一個飛機駕駛學校，雖然當中的操控難度很高，而且技術要求亦都很高，但它真的可以讓玩者知道在什麼情況下去怎樣應付。除了駕駛學校部份做得好之外，兼職系統亦都不俗，因為可以在玩者拼命學習之餘，以兼職來舒緩學習時沉悶。不過筆者覺得這遊戲可玩的地方並不多，如果多些其他模式，可能會更加好(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：—
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.86分

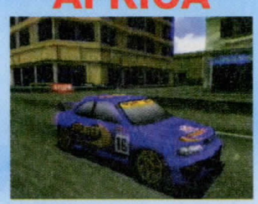
一隻以模擬飛行作為主題的遊戲，果然是真的模擬駕駛飛機，難度頗高，不熟習或沒認識真正飛機的駕駛方法的話分分鐘便會撞山；不過比較好玩的就是可以參加戰鬥，完成的話亦可取得新機種，舊至二次大戰，新至SU-35，小至BF-109，大至B-747也有，真是五花百門。(山寺良牙)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：--
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.57分

RALLY DE AFRICA



PS/RAC/PRISM ARTS/5800日圓
©1998 PRISM ARTS All rights reserved

這個可以使用不同級數的野越車來比賽的遊戲，這點是筆者較喜歡的，而且亦都有很多不俗的地方就是當中的背景和越野車做得結實，沿途都有很多不同的背景，令其遊戲畫面更加豐富，再加上遊戲中有SPOT ENTRY和MEMORY BATTLE這兩個十分特別的模式，令到這遊戲的遊戲性和娛樂性十分豐富。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：—
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：—

平均分：3.29分

一隻越野賽車遊戲，當中玩者需要以一定的成績，才能進入另一級別比賽。畫面方面尚算不錯，而且配合Dual Shock手掣下，當車輛出現碰撞時便會有震動的情況，令比賽增加不少氣氛。只是遊戲中可以選擇的車輛實在不多，而且賽道又沒有新意，所以若果你遲遲也未能升級的話，便會感到遊戲的沉悶。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.71分

©GAINAX/Project Eva • テレビ東京©1997 GAINAX/EVA
製作委員會©1999 GAINAX©BANDAI 1999
©1998 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO
ALL RIGHTS RESERVED.
©SQUARE
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997,1998
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997,1998

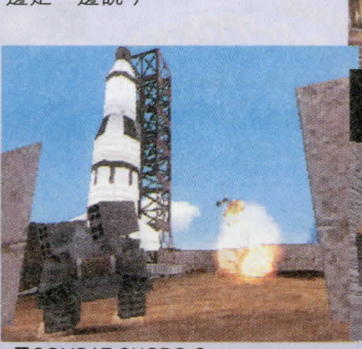
BY：非洲

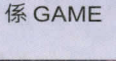
COMING 嚟

時辰到

「時辰到，手起刀落...」（一貫的行刑程序）
突然呼天搶地大喊：「刀下留人！！！」（循例的行刑步驟之一）
「他是清白的，而且他知道一個重大的秘密。」（必然的對白 A）
「你在說什麼？莫非...」神色凝重...（必然的對白 B）
「沒錯，唯一知道《COMBAT CHORO Q》的資料的人便是他，你放了他的話，你便可以知道這一個秘密。」
「立即放人！」
「快講！」
「大人，小人所知的便是這是一隻動作遊戲，是TAKARA的產品。玩者要控制遊戲中的CUTE版戰車去執行不同的任務，可以給玩者使用的車會隨着遊戲的進度天增加，暫定會於 99 年 2 月推出，售價會是 5800（預定）。」（他一邊走一邊說）
「好，今天便饒你一命。」
「多謝大人開恩。」







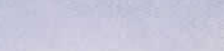
■COMBAT CHORO Q

新餐牌

某一日嘅LUNCH TIME（正常來說是TEA TIME）......
非洲：「小新嘅 12 號茄汁飯、凍鮮奶食到厭，有啲乜嘢可以試吓呢？」
伙計甲：「伙可以試吓就出嘅 SILENT HILL 吖，係 KONAMI 第一隻恐怖 AVG 遊戲，形式就好似《BIO HAZARD》咁玩，個故仔就大概講有一晚男女主角發生意外跌咗落山，跟住發生一連串怪事。不過發售日就暫定99年春，賣幾錢就唔知喇。呀，係僧喺PS上推出喫。」伙計甲越講越HIGH，佢不停咁講，似乎已經忘記咗非洲想叫嘢食。
非洲：「得喇，都係 12 號茄汁飯、凍鮮奶啦。」
伙計甲：「點解呀，唔試吓啲新嘢？」
非洲：「你都話就出囉，咁即係未出啦，點試先，好肚餓呀唔該。」佢哋唔知哩一隻係 GAME



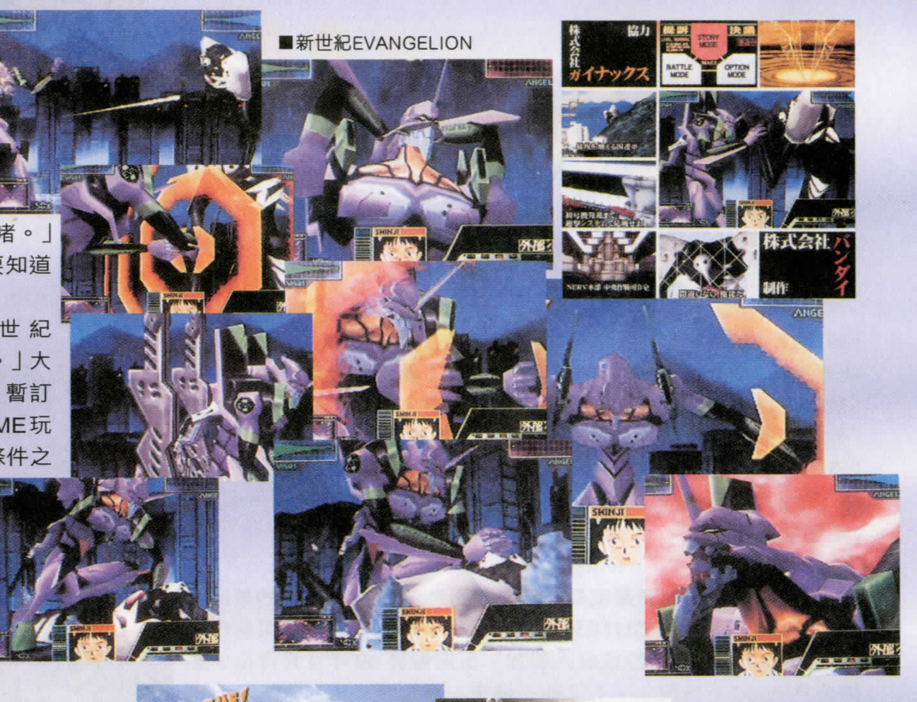




■SILENT HILL

水壩

大佬：「你隻死甲由，究竟你心　面有冇水壩㗎？」
二佬：「你都痴痴地嘅，無啦啦做乜鬼有個水壩啫。」
大佬：「你哋應該多啲留意身邊發生嘅事，例如要知道有乜嘢新 GAME 。」
大佬繼續噏：「好似遲啲出嗰隻《新世紀EVANGELION》動作GAME，你哋就要留意喇。」大佬不停地說：「哩一隻GAME會喺N64上推出，暫訂99年春天發售，而且仲可以對應震動器。隻GAME玩緊嗰陣係會以一對一形式進行，當完成咗指定嘅條件之後就可以過關，而且仲可以睇到一啲名場面添。」
二佬：「我知道喇，咁你自己有冇水壩先。」此時大佬塞了一塞
大佬：「你隻死甲由，你理得我吖。」


■新世紀EVANGELION

兩隻一百

金毛甲：「埋嚟睇埋嚟揀，兩隻一百。」
金毛乙：「有冇搞錯啊，兩隻一百？似乎唔多啱規矩喎......」
金毛甲：「有乜唔啱先，哩兩隻 GAME 都 100 分㗎。」
金毛乙：「原來係 100 分，唔係 100 蚊。係呢，咁係邊隻GAME 咁巴閉呀？」
金毛甲：「咪就係新公佈會喺 Dreamcast 推出嘅《創造職業足球會》同埋《創造職業棒球會》，哩兩隻 GAME 都值 100 分㗎。」
金毛乙：「我知喇，哩兩隻育成遊戲喺SATURN上推出時，已經大受歡迎。而哩一次喺Dreamcast上推出，更將遊戲嘅畫面大大增強，不過可惜仲未公佈發售日期同價錢。」
金毛甲：「......」
金毛乙：「做乜咁苦惱呀？」
金毛甲：「咁即係幾多隻一百呀？」
金毛乙：「有人掃場呀，走啦！」


■創造職業足球會
■創造職業棒球會

真相

金田一：「所有嘅謎已經解開！」講哩一句嘢一定要手震。
「答案就喺哩度。」金田一指「《SAGA FRONTINER 2》！！」
臨記 A：「估唔到原來係一隻預定 99 年春發售嘅 GAME 。」
茶水阿嬸：「咪係囉，見佢好眉好貌點知要等到99年春（暫定）先有」此時有人無厘頭爆出一句
場務：「話時話，好似連售價都未定喎。」隨即很專業的臨記們立即扮鼓譟，不過有人幫《SAGA FRONTINER 2》兜咗句。
打燈：「不過用水彩畫做遊戲背景，SQUARE 真的一絕。」
導演：「唔，遊戲用立體手法嚟做，就更加好。」（越嚟越九唔搭八，算啦，就咁噏完喇！）




■SAGA FRONTINER 2


以上遊戲畫面仍在開發中

遊戲雜煮

拳王 98

機種：Dreamcast

玩甚麼？

推出了不久的《拳王 98》早陣子公佈了將會移植到Draemcast。除了完全由街機移植之外，Draemcast版會加入一些新的動畫，此外還會加入一些新要素，便是可以跟「NEOGEOPOCKET」交換資料，真的令人期待啊！

推出日期：未定

發行商：SNK

價格：未定

©SNK 1998



*以上為 NEO GEO 畫面

EVA與愉快的朋友們

機種：SEGASATURN

玩甚麼？

在個多月之前在PS推出的《EVA與愉快的朋友們》，現在公佈會推出SS版。遊戲由數套人氣動畫的角色擔任，遊戲分為故事和自由對戰這兩個模式，玩者在故事模式中可以見到由不同角色組合出來特殊事件，而這一些特殊事件是會由動畫演繹的。



推出日期：11月5日

發行商：GAINAX

價格：6800日圓

©GAINAX/Project Eva. • テレビ東京©1998 GAINAX©BANDAI • VICTOR • GAINAX
©1998 NHK • 總合ビジョン • TOHOイラスト/ひくちきみこ

久遠之絆

機種：PlayStation

玩甚麼？

這是一隻AVG遊戲，玩者是要在輪迴了之後，分別在現代、平安時代、元緑和幕末這4個不同的時代，跟不同的女主角戀愛，而在這遊戲中，女角的露出度是比其他的高出一點，在PlayStation上可以說是最大膽的遊戲，遊戲現在的完成度已有90%，相信不會延期推出吧！



推出日期：預定11月26日

發行商：F • O • G

價格：5800日圓

G POLICE

機種：PlayStation

玩甚麼？

這遊戲的玩者是要駕駛着一架直昇機，在一個未來的電腦世界維持治安，而玩者所駕駛的直昇機便是「反重力戰鬥機HAVOC」，自機在空中是可以360度自由回轉，也可以停在半空中。遊戲中玩者要駕着直昇機執行指定的任務，才可以過關繼續遊戲。



推出日期：預定11月中

發行商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

價格：6800日圓

©PSYGNOSIS LIMITED.ALL RIGHTS RESERVED • G-POLICE, PSYGNOSIS™,AND THE PSYGNOSIS LOGO ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LIMITED.

名偵探柯南

機種：PlayStation

玩甚麼？

由人氣動畫《名偵探柯南》登錄成推理AVG，遊戲中大部份都是解謎，而當中也融入了一些動作的成份，還有遊戲中會加入了不少的動畫片段。身為這動畫的FANS，要多等一會了。

推出日期：預定11月

發行商：BANDAI

價格：5800日圓



©青山剛昌/小學館 • 讀賣テレビ • TMS 1996©BANDAI 1998 MADE IN JAPAN

REVIVE~蘇生

機種：未定

玩甚麼？

這遊戲比較特別的便是它還未決定移植到那一種機種，不過應該是在SEGASATURN或Dreamcast推出的了。玩者是一個17歲的高校男生，在一次意外她的妹妹失蹤了，之後接二連三的怪事便在他的身邊發生。

這一隻AVG遊戲，是由《慟哭》的開發人員開發，其懸疑和恐怖的氣氛當然是不會少的了。

推出日期：預定99年夏

發行商：DATA EAST

價格：未定

©1998 DATA EAST CORP.©うめつゆきのり



福田君話——

今期有事很忙，亦有一些事需要煩，所以草草寫幾句作罷。從某本有刊登日本樂壇情報的雜誌裏，有讀者指出GLAY的《pure soul》搖滾味越來越少，筆者雖感同樣，但這的確是GLAY的風格哩！他們自從MAJOR DEBUT後便一直朝着「製造能迎合大眾口味的音樂」這方向走，因此他們不會只作ROCK歌，反而會盡量嘗試其他路向的題材，尤其是最拿手、最易打動聽者心靈的BALLADE如《一直都是2人…》、《HOWEVER》和《pure soul》，若想聽ROCK歌我覺得應該選聽X或B'z的歌，至於筆者喜歡的GLAY作品則有《一直都是2人…》、《喜歡春天的人》、《BELOVED》、《向月祈求》、《RAIN》和《口唇》等。

明樹對世界末日的看法

1999年7月1日是世界末日！？有一些電影及遊戲商也籍着這為題材，當然各人對世界末日也有不同的想法，對於信不信，明樹是沒有意見，因為直至現在也沒有十分明顯的跡象，本人認為只是一個預言家散播謠言而已。但相信如果真的是世界末日是會十分有趣，幸運的明樹沒有經歷過殘酷的戰爭，試想想在死亡前的人心情會是怎麼樣？信主的人能夠生存嗎？能夠生存的人少之有少，相信到了這時一定十分有趣！

MS 話——



◆相信各讀者看到這編者話時，MS已不在香港了，點解？因為MS終於放假，到日本遊玩，由於只有一個星期的假期，MS回港後仍要繼續工作，唔…很開心呢！不過希望不會因某些原因而需延遲出發啦！而且更希望今次到日本會順利，因為每次去日本都發生了不如意的事。

◆另外，近來終於有空在家打機，分別是《K.O.F.98》、《THE GAME MAKER》和《RPG 創作室3》，不過由於空閒的時間不多，每隻遊戲都沒有 CLEAR。

◆而《BLACK／ MATRIX》的攻略終於完成，在空閒時自製了一張 WELLPAPER，希望喜歡《BLACK／ MATRIX》的朋友會喜歡啦！

不知寫乜的積奇話

◆寫這段編者話時正是中秋夜，不經不覺離開快樂的中秋已有兩年了，何時才可人月兩團圓呢……？

◆看過「大兵賴恩」後，最令積奇髮指的便是那條懦夫老翻員，並不是説他在戰場上縮沙是懦夫，而是到最後當那名德國佬喚出他的名字時，他竟因害怕羞事被揭穿而殺人滅口，這種連精神上也是低級的人，到最後竟然不死，可説是一大諷刺。

◆老麥的屎撈屁熱潮只剩下數天，不知接下來的會是甚麼呢？真令人期待……。(嘔)

P.S.腳軟，早去早回啊，再多兩個月的話並不是説笑的，哈哈！

KOTARO

從前，有一個人很喜歡花。他拿了一些種籽回家種植，每天施肥、早晚澆水，颳風下雨就把它們搬進屋子裏。可是他費盡心機，芽苗也沒有長大，反而還慢慢地枯萎。雖然他沒有放棄，但誰知有一天當他走出家門時，就看見其一直夢寐以求的鮮花……

他悉心的栽培，並未有開花結果，他置之不理的反而卻開得很美，到底何解呢？

現代龍門客棧 不定期連載

來忘掉錯對，來懷念過去，曾共渡患難日子總有樂趣……

一踏進這一間位於考試局附近的茶餐廳我便想起這一首歌。

非洲：「有D唔妥，快D叫嘢食，食完快D閃。」

於是怪傑好快咁叫嘢食「小二，沙爹牛肉麵、大可樂。」然後就同我講「冇錯埋完單速逃。」

小二：「小心滾水！沙爹牛肉麵。」與此同時…

「四個呀唔該！！」從門外有人叫道。在茶餐廳所有人的目光，都投到了門外的那四個身影。

「唔好望，免得有麻煩。」非洲同怪傑講，我們點一點頭便繼續祭五臟廟。

「客官要食啲乜嘢呀？客官，客官……」小二在問了數次之後，便開始有點不耐煩並打算問另一人。

此時…「腿蛋治走腿啦唔該 ！！」

「什麼！！」竟然是腿蛋治走腿，莫非他便是……下回續

ALL FOR ONE,ONE FOR ALL

早兩個星期前看了一套戲兩次，名字叫 SAVING PRIVATE RYAN（雷霆救兵）；這一套戲內容講述八個士兵由於接了一個命令，所以要在戰場中尋回一個士兵，帶他回國，雖然最初眾人都有很怨言，他們質疑究竟這一個人是否值得用八個人的性命去換取，不過到最後他們只可以接受事實，因為，這是一個命令，他們唯一寄望的，就只是這一個人的確值得去拯救；雖然故事的最後並沒有詳細説出JAMES RYAN是否真的值得被救，不過這也沒有關係了。當看罷了這一套戲之後，的確是有許多東西去想，若你還未看的話，千萬不要放過。

在上期的稿尾開始胃痛復發，痛楚的程度實在難以形容，終於唯有走去急症室，不過醫院只是給我數天的止痛藥，之後的幾天仍是痛苦萬分，唉！真不知這痛情如何才會好轉過來……

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

小寶寶話：都係時候囉……

1. 即係呢，原來好多嘢都係整定嘅，要發生的始終都會發生，只不過係遲早嘅事啫！

2. 親眼目睹一個看似將要就快完結的愛情故事，當然，結果還是可以繼續開心心的維持下去。完全旁觀的我看到不少事，亦學到不少東西…… 哈哈！

3. 唉… 公司成堆小雲都唔知點處理好…… 掉咗佢？傻㗎！？我仲要㗎！！

4. PS 隻捽碟機？！唔錯丫，但係 ASCII 出嗰隻掣都真係嘛嘛，打慣街機嘅我都覺得唔多慣！仲有，個 Effector 真係怪到唔知點形容好……

5. 一山還有一山高，即係呢，勁都唔好亂認，費事呢，俾人指住嚟笑就唔好啦！

6. 都係時候疊埋心水用功讀書囉……

7. 感情生活？！算係咁啦，多謝關心喎，咁多位！

8. 時間係可以再編得好D嘅…… Anyway，Try My Best，OK？

9. 突然想將我個長金毛 Look 改改，要短紅毛好冇呢？！

10. 軍佬可以點打春麗呀？！

～小心 PK！～J.J 話：

◆中秋節晚上去了維園趁熱鬧，發覺甚麼熒光棒、熒光耳環、熒光手環都有得買，但就始終找不到熒光筆，真奇怪……

◆維期一個月的搬屋大行動終於大功告成，想不到那小小的房子居然可以放得下這麼多垃圾……但願以後會有好日子過吧。

◆上期書才説過自己是狗奴才，怎料那可惡的小狗領養行動已到了難以忍受的地步，上期書出書那天已決定拒絕再玩，最低限度在下不認為要自己或女友排一個小時隊替對方換狗會心安理得。

山寺良牙……

由於最近在工作上及某私人事件對本人的衝擊(刺激)實在太大，今期本人的編者話就此擱筆……。

小健健今期寫了篇總共 821 字的編者話

很久沒試過用「點陣式的間格」寫編者話，今期試試，看看效果怎樣。

♂：早陣子聽黑手説，有個傢伙寄信來，説甚麼小健健每次寫的編者話都甚為長篇大論，為何每次都給他這麼大的篇幅？原因很簡單，由於編者話是由他編集的，所以實質上那些篇幅不是人家給，而是他自己霸回來。説起來，這個姓小的傢伙扼殺了我不少發表空間，為讀者又好，為自己又好，我會找機會好好整治他。

♀：在同一個場合，零式迪爾這小廝對住一塊蒸肉餅看得入神，差點兒連雞也鬥了出來。過了良久，他説：「睇下呢塊肉餅！最上面係鹹蛋黃、中間係蛋白、最下面係肉餅，又多肉汁，簡直係PERFECT！！」但之後沒有人和應，反之不屑之聲不絕，例如小健健説：「你咁叻，不如去寫大學論文吖？」KOTARO説：「唔好食啦，搵相架相起佢啦。」非洲之後又説：「之後放喺公司部電腦上面，咁就可以日日都見到佢嘞。」

唉，人家把塊肉餅讚美一番都像有罪似的，也許我們應該反省一下。下次再有傢伙説這些廢話，乾脆把他手中的肉餅搶過來便是。

Ω：最近從老爸的書齋中找到一本名為《呆柏特法則》的東西，厚厚的是一本中譯本，還有很重台灣味。（唔該一杯珍珠綠茶同一份厚面皮多士，要藍草莓味嘅）而入面説的是諷刺現時美國大企業內的荒謬事情，而且還刊登在《華爾街日報》內，給那班終日困在辦公室隔間的白領看得津津樂道。

此書現在只給我看到第95頁，但其中的金句已令我有不少得着。例如「世界上最棒的事就是應邀批評同事的作品，可以毫無危險地享受把別人的自尊撕成碎片的快感。」（摘至《呆柏特法則》第83頁）但是嘛，我也覺得這是一個創作人的「食得鹹魚抵得渴」，連這些也受不了就不幹好了。WELL，不知何解令我想起長谷川天。

最棒的還是內裏的序，以我了解及詮釋，大至上可簡化為以下幾點：一：這世界的人幾乎全是白癡。二：這班白癡就是生活在一個由數千名絕頂聰明的人所創立的文明世界中。以上的説法某程度上我認同，因為我也是其中一個白癡。而這點確立後，我也明白為何這個世界會這麼古怪。

古拉拉 _B 競猜遊戲編者話

△ 月 × 日

起身之後我就十點返到公司，見到KOTARO佢打個空翻同閃咗一下，就變得好勁。唔記得咗起稿時又跳咗幾多下，好在老頂一早放咗啲稿去我部電腦隔籬，不過我一直都見到個燈泡喺我地一眾編輯嘅頭頂出現。唔知係好彩定唔好彩，想聽歌果陣我搵唔到個「入銀口」同埋個START制，都好，可以清靜下。

晏晝去咗食老麥，我特登留起咗一包茄汁，我諗比人困住果陣都會用得着掛……

去到大堂等電梯果陣，我睇住個燈號由30樓落到地下，點知我喺一樓果陣就篤咗落個燈度，哎也，冇分添……弊！監視CAMERA！等我拎個罐出嚟先……

返到公司冇耐個電話就響，我按咗一下SELECT制，原來係佢……一個將可樂放去雪櫃冰箱嘅人，啲可樂爆到一櫃都係，極之「痴立立」，真係有啲似佢本人……

話口未完，佢好快咁又放咗兩粒小籠包入個雪櫃度……果個人起身之後，就猛咁問人佢罐可樂喺邊度……不過大家唔使驚，因為佢已經遠赴扶桑……

好好彩咁完咗手頭上嘅稿，但係好唔好彩比老頂見到我果下SPINNING BIRD KICK，於是佢又比咗幾疊稿我，有紅有藍有黃，偏偏冇我比較擅長嘅綠色，唉……又要死鬥。

好開心，過咗一陣老頂就拎住隻青蛙走過嚟，好野！走得囉！

大家估下上面嘅人玩過邊幾隻GAME同埋中咗咩毒？（不過冇獎）另外再估下邊個咁XX放罐可樂入去雪櫃度爆呢？再估下用咩嚟代替XX好呢？

「月巴 口卑：幾 日寺 同 我 去 才丁 木幾 口牙 ？」

怪傑的搞事編：

這星期筆者買了兩件東西，而和大家分享分享：

一. 筆者在發放薪金的那天走到信和中心購買一只筆者喜歡的日本女明星—松隆子所推出的大碟（這是看完《GAME PLUS》才知道的）。筆者在當中發覺松隆子有份參予的歌曲真是很多，這是比筆者預期為多，而且她有份參予的作品中亦有數首筆者所喜歡的，真是十分好聽的，哈！哈！（不是説謊的）。

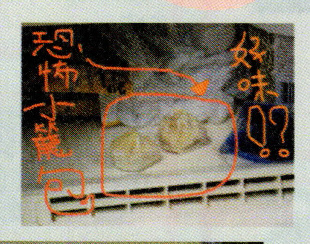
二. 第二件東西就是一直都在筆者的編者話中出現的《I"S》漫畫。大家是不是覺得很奇怪呢？心想：「中文版第六期出了都有一段時間，而第七期又未出，謂何怪傑説出這樣的話呢？」筆者所説的並不是中文版，而是日文版第七期，不過為了釣着大家的《I"S》癮，都是不説其故事內容了，大家是否覺得筆者很衰呢？哈！哈！哈！…………（死咗）

零式迪爾 血水飛吹

不經不覺在這裡吹了半年水，做了近十份工這份真是集最有趣和最不有趣於一身的一份。回想在開頭真是十分惡頂，實在十分感激酒井記明樹、可愛萬千的NASH記和清酒古拉B。難事起頭難，開始時如此關照實在令小弟感動流涕。

拖到水蛇春咁長嘅LUNAR II攻略今期終於完結，為守日本限制弄得如此長程小弟也十分抱歉，在此真要多謝排版的姬絲汀姐姐在這數期為這份稿排得如此漂亮，尤其是那藍色版底，襯絕非常。還有幫手拼地圖的兄弟姐妹，那數百張散圖小弟CAP完看後也覺頭暈。

過時的出色電影若有市場價值會重拍，但效果往往會變得庸俗非常，LUNAR II的REMAKE版亦不例外。説起出色電影，近日與同事們去看「雷霆救兵」，可能是期望太大的關係，完場時卻有點失望的感覺，因我想戰爭片是應該更全面去顯現各國的景況，善惡是更為含糊不清的。但過了幾天後，在報紙上看到某專欄作家為這電影作更深入的剖釋，好作品給不同的人看後會有不同的觀感，小弟閱後才驚覺此片值得欣賞的另外一面，而且看到犬之介和積奇對片中人物的極端看法和堅持，更覺這片表現人性的手法實在高深莫測。



鐵達尼號在天空飛翔

這次去日本可謂奇遇重重。話説為了採訪「東京遊戲展」和那個SCEH在日本召開的試玩會，米奇和JJ星期三一大早就乘的士到那個風雲新機場。在車上當然是傾談工作的好機會，誰知快到機場的時候，的士司機突然向我們問到「你們是GPM的嗎？」原來那位看來四十多歲、其貌不揚的的士司機是個SATURN機迷，本來因為通夜而有點疲倦的米奇給嚇得醒過，下車後跟JJ同説世界真細小。

上到飛機，米奇未等飛機飛上天上便蒙周公召見，倒頭大睡。不過一覺醒來，卻發現飛機還在原處，但時已過了一個小時。聽身旁的JJ説，原來這一個小時以來，飛嘗試三次起飛，卻都因為燃料計出問題而停止起飛。機長為了安撫乘客，便開始播放電影，可是很不考，今天要播映的，竟是沉船名片《鐵達尼號》。PUYO神便頻頻走過來説「有冇搞錯，壞了機還播這樣的片。」幸好，這套片卒之順利播完，我們也順利抵埗。

米奇現在還身處日本，不知以後還會不會遇上甚麼奇遇呢？

米奇



AGENT X'S FILE

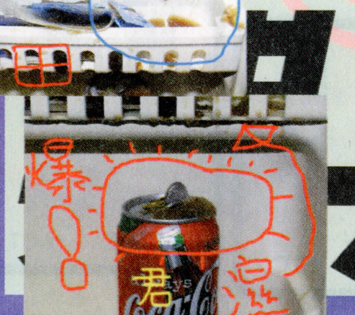
EPISODE NO.:4-X01

若感情也可以用來"炒"的話……

原來一隻膠狗的吸引力，足以令人廢寢忘食，徹夜不寐。是膠狗的厲害？還是背後可以"升值"的厲害？

原來大家"炒"完郵票、"炒"完閃卡、"炒"完樓之後，還可以"炒"膠狗的。怪不得香港人常常給予人一種聰明(懂得只要"轉轉手"便可以賺大錢)、勤奮(日日分秒不差的去快餐店買食物)而且耐苦(日排夜排從不間斷)的形象了。

唔知道幾個月之後，那些膠狗的價值會是多少？還是香港人早已轉移目標，甚麼膠狗亦忘得一乾二淨了！



黑龍黑話黑龍話……

在一個成年人的生活之中，其實只有數件事情而已，那些事不外乎是家庭、事業、愛情、金錢、朋友，而大家又會怎樣將這些事物作一個先後次序呢？黑龍便會是家庭、朋友、事業、金錢，至於愛情，當然是沒有了，以前沒有，現在沒有，以後也是沒有，這便是黑龍的人生………

下回放映

NEW GAMES OF 10/8~10/21

PlayStation

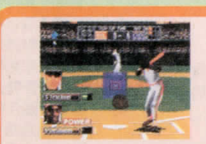
10/8


OPTION TURNINGCAR BATTLE(THE BEST)
M2・T・O
2800日圓 RAC


魔法陣都市CASE: TITANIC
GAINAX
5800日圓 AVG


三國誌VI
KOEI
9800日圓
SLG


EXCITING BASS
KONAMI
5800日圓
SPT


實況 AMERICAN BASEBALL 2
KONAMI
5800日圓 SPT


DX人生遊戲(The Best Of Family)
TAKARA
2800日圓 TAB


歐巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們~
MASIYA
5800日圓 SLG


SPECTRAL FORCE II
IDEA FACTORY
5800日圓
SLG


四川風激辛麻雀
C-LAB
4800日圓
TAB

10/15


中島美雪「NAMINOMU」
ORASHION
5800日圓
ETC



CAPCOM GENERATION~第3集 歷史由這裡開始~
CAPCOM
5800日圓 ETC

MTB DIRT CROSS
SAMMY
5800日圓
RAC

GRAND NEW島！大冒險
秀和SYSTEM
5800日圓
ARAC

森巴結他
SCEI
4800日圓
AVG


GANGWAY MONSTERS
SME
5800日圓 SACT


AZITO 2
BANPRESTO
5800日圓
SLG


玩撲克牌吧！
BOTTOM UP
4800日圓
TAB


秘密戰隊V DELXUE
每日COMMUNICATION
6800日圓
AVG

SATURN

10/8


歡迎來到PIA CARROT！！2
NEC INTERCHANNEL
7200日圓
SLG


COTTON • BOOMERANG
SUCCESS
4800日圓
STG


機動戰士高達 基力之野望 攻略指令書
BANDAI
2800日圓 ETC

10/15


CAPCOM GENERATION~第3集 歷史從這裡開始~
CAPCOM
5800日圓 ETC


SEGA AGES/米奇老鼠 不思議城大冒險
SEGA
4800日圓 ACT



綜合電子娛樂周刊
遊樂誌
GAME plus
創刊號
97年7月9日
立體侍魂、SNK 賽車
公牛隊冠軍名鞋大檢閱
《新世紀》完結之日來臨！
反・使徒考據學
超強秘技
直達爆機之路
ARMORED CORE
FINAL FANTASY TACTICS
尚有其他潮流IN貨品
《FINAL FANTASY V》移植PS版！
熱潮由我創 捲起滔天浪
1997年7月9日 全港首創遊戲+潮流雜誌《GAME PLUS》正式創刊
1997年7月23日 全港首個VIRTUAL IDOL誕生
1997年8月15日 最早介紹人氣偶像廣末涼子
1997年12月26日 全港最早專題報導《鐵達尼號》
1998年1月28日至2月13日 帶起專題附錄熱潮
1998年3月27日 鐵拳特別版掀搶購潮
1998年5月29日 全港最快的Dreamcast專題報導
1998年8月28日 全港最快的SEGA首個DC遊戲日本直擊
1998年9月4日 全港首創一書兩冊合併封面
1998年10月 GAME PLUS將會變成點？？？
G+大改革・整裝待發

CAPCOM®

'98勁GAME新世紀

入場費 $10
首1000位入場可獲
CAPCOM禮物包
價值超過$100
(送完即止)

98年10月25日(星期日)
10:00am - 6:00pm
佐敦龍堡國際賓館一樓展覽廳

© CAPCOM 1998 ALL RIGHTS RESERVED

少年街霸 3 機王盟主世紀戰

全港街霸迷萬勿錯過之世紀大戰，分公開組及遊戲機中心推薦組，冠軍盟主可獲現金獎 $5,000 、來回日本機票連住宿、世嘉最新 Dreamcast 遊戲機、獎盃及其他豐富獎品。參加辦法及詳情請留意：
Game Players 、 Game Plus 、 Game Weekly 、 PC Weekly 、少年街霸 3 漫畫、 BIOHAZARD 2 漫畫、各大遊戲機中心及 CAPCOM 網址 http://www.capcomasia.com.hk

* 參加者必須年滿 16 歲
查詢及公開組電話報名請電:2564 0978 (傳達推廣)

BIOHAZARD 驚慄特區

帶您進入驚慄恐怖境界， BIOHAZARD 遊戲任玩，更加展出日本運到的 BIOHAZARD 精品，大開眼界。Leon 及 Claire 隨時出現同您見面。

勁 GAME 體驗特區

免費試玩最新及最流行勁 GAME ，親身體驗，勁力盡現。

CAPCOM GENERATION 經典遊戲巡禮

帶您一口氣回顧 CAPCOM 經典勁 GAME ，包括「194X」射擊系列、「魔界村」系列等等，免費任試任玩。更有圖文介紹 CAPCOM 遊戲歷史，萬勿錯過！

漫畫主筆簽名會

少年街霸 3 漫畫主筆許景琛親臨現場舉行簽名會，漫畫迷密切留意。

CAPCOM International Friendly Club 會員大募集

即場登記入會，盡享無限勁量級優惠， GAME 迷身份象徵，立即行動！

最受歡迎街霸人物網上選舉

即時上網選出您最喜歡的街霸人物，幸運兒可獲豐富禮品。網址 http://www.capcomasia.com.hk

精品展銷區

漫畫、遊戲雜誌、遊戲設備、軟件及 VCD 等等，包您滿載而歸。

















